الألعاب التربوية
وتقنيات إنتاجها

سيكولوجيا وتعليميا وعمليا



الأستاذ الدكتور
محمد محمود الحيلة
أستاذ تكنولوجيا التعليم
جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا


دار
المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة
شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه
www.massira.jo


دار
المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة
شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه
www.massira.jo

بسم الله الرحمن الرحيم

الألعاب التربوية

وتقنيات إنتاجها

سيكولوجيا وتعليميا وعمليا

رقـــــم التصـــــنيف : 371.33

المؤلف ومن هو في حكمه : محمد محمود الحيلة

عنـــــوان الكـــــتاب : الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها

رقـــــم الإيـــــداع : 2001/8/1728

الـــواصـــــفـــــات : الألعاب التربوية/ الألعاب/ أساليب التدريس

بـــيانــــات الـــنشـــر : عمان - دار المسيرة للنشر والتوزيع

تم إعداد بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية من قبل دائرة المكتبة الوطنية

الطبعـة الأولـى 2002م – 1422هـ   الطبعـة الثانيـة 2003م – 1423هـ

الطبعـة الثالثـة 2005م – 1426هـ   الطبعـة الرابعـة 2007م – 1428هـ

الطبعة الخامسة 2010م – 1430هـ   الطبعة السادسة 2011م – 1432هـ

الطبعة السابعة 2013م – 1434هـ



للنشر والتوزيع والطباعة

شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه

عنوان الدار

الرئيسي : عمان - العبدلي - مقابل البنك العربي   هاتف : 5627049 6 962+   فاكس : 5627059 6 962+

الفرع : عمان - ساحة المسجد الحسيني - سوق البتراء   هاتف : 4640950 6 962+   فاكس : 4617640 6 962+

صندوق بريد 7218 عمان - 11118 الأردن

E-mail: info@massira.jo . Website: www.massira.jo

الألعاب التربوية

وتقنيات إنتاجها

سيكولوجيا وتعليميا وعمليا

الأستاذ الدكتور

محمد محمود الحيلة

أستاذ تكنولوجيا التعليم

جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا



إهداء

إلى أطفال الحجارة ... أطفال انتفاضة الأقصى المبارك ...

مجاهدي اليوم ... وعلماء الغد ...

إلى أبناء الوطن العربي بعامة ، والأردن وفلسطين بخاصة ...

إلى جميع المعلمين والمهتمين بالتربية والتعليم أينما هم ...

إلى طلبة العلوم التربوية في الجامعات بعامة ،

والجامعات الأردنية وكلية العلوم التربوية الجامعية بخاصة ...

إلى مدير دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة وكافة العاملين فيها ،

الذين انتظروا ولادة هذا الكتاب مدة ثلاثة أعوام ...

إلى زوجتي ، وأبنائي : إياد ، وعماد ، وأنس ، وإسلام ، ويحيى ...

وإلى الابن والصديق جمال عبد الفتاح النجار .

إليهم جميعا ، أهدي هذا الجهد المتواضع ...

المؤلف

المحتويات

مقدمة الطبعة الاولى

يُعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الفرد، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماتها كافة ، وهو وسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه ونموه، ويشبع احتياجاته، ويكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس. فاللعب بعامة، والألعاب التربوية بخاصة مدخل أساسي لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية ... الخ. كما يسمح باكتشاف العلاقات بينها وينمي التفكير ، وهو يسمح بالتدرب على الأدوار الاجتماعية ، ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته، وضروب توتره، ويساعده على إعادة التكيف .

ونظراً لما توفره الألعاب التربوية من بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل ، ومن خصائص ومميزات تستثير دافعية المتعلّم وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات وقوانين ونظريات في جو واقعي قريب من مداركه الحسية، وتجعله ينجذب إليها، ويسعى إلى التعامل معها بأسلوب مسل وممتع لتحقيق أهداف معينة ، فقد أخذت المناهج التربوية الحديثة بتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التربوية التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلّم الوجدانية والمعرفية والمهارية (النفس حركية) إذ تأتي الأهداف الوجدانية في مقدمة أهداف المنهاج القائم على الألعاب التربوية ، وذلك ، نظراً لتأثيره الفعّال في استثارة دافعية المتعلّم نحو التعلّم ، فهو يوفر مثيرات تحث المتعلّم على الاستجابة برغبة واهتمام بالغين، الأمر الذي يجعل المتعلّم يتفاعل مع محتوى اللعبة بالدرجة نفسها التي يتفاعل معه منافسوه .

لقد جاء هذا الكتاب ثمرة ثلاث سنوات في تصميم وإنتاج الألعاب التربوية وتجريبها بهدف تحسين التعليم ، حيث نمت بذرته في الأرض المقدسة بجوار المسجد الأقصى الشريف، عندما كنت أعمل خبيراً غير متفرغاً للمشروع الإيطالي لتحسين التعليم في المرحلة الأساسية الأولى في مدارس فلسطين .

وقد جرب محتوى هذا الكتاب من مادة نظرية ، وألعاب تطبيقية عدة مرات ، وبخاصة على طلبة كلية العلوم التربوية الجامعية في مساقات تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية وسيكولوجية التعلّم ، وتمّ إثراء هذا الكتاب بالعديد من الألعاب التربوية حتى ظهر بشكله الحالي. ومن المتوقع أن يستفيد من هذا الكتاب طلبة كليات العلوم التربوية ، والذين يدرسون مساقات (تصميم وإنتاج الوسائل)، ومساقات (إنتاج الوسائل) ، ومساقات (تكنولوجيا التعليم)، ومساقات (سيكولوجية اللعب)، ومساقات (التربية الخاصة)، والمعلمين والمشرفين ومدراء المدارس، وكل من له علاقة بالعملية التعليمية التعلّمية .

وقد جاء هذا الكتاب مفرداً، حيث ساير الاتجاه المعاصر في تأليف الكتب الجامعية، وقد حوى بين دفتيه أربعة عشر موضوعاً ، ابتدأ كل موضوع بالأهداف التعليمية ، وانتهى بالتدريبات والنشاطات واختبار تقويمي ، وحوى كل موضوع مجموعة من أسئلة التقويم الذاتي .

وقد عالج الموضوع الأول الألعاب التربوية من حيث تطورها التاريخي ومفاهيمها ، في حين حاول الموضوع الثاني الإجابة على السؤال الرئيس لماذا الألعاب التربوية ؟ . أما الموضوع الثالث فقد بيّن موقع اللعب في نظريات علم النفس ، وتطرق الموضوع الخامس من هذا الكتاب إلى مبادئ اللعب وأسسه ، وجاء الموضوع السادس معرفاً بدور المعلم في تعزيز بيئة اللعب. وعالج الموضوع السابع كفايات الألعاب التربوية .

أما الموضوع الثامن فقد تطرق إلى مجالات استخدام الألعاب التربوية ، في حين عرض الموضوع التاسع نماذج لتصميم الألعاب التربوية ، وتطرق الموضوع العاشر إلى الألعاب التربوية وعلاقتها بالمناهج الحديثة . وجاء الموضوع الحادي عشر لتوضيح اللعب في مرحلة الحضانة والروضة ، أما اللعب في المرحلة الأساسية الأولى فقد عالجها الموضوع الثاني عشر . أما الموضوع الثالث عشر فيمثل الجانب العملي من هذا الكتاب حيث عرض تقنيات إنتاج مجموعة من الألعاب التربوية بلغ عددها (91) لعبة ، وجاء الموضوع الرابع عشر ليختتم هذا الكتاب بالألعاب الشعبية .

وإنني في هذا المجال لا يسعني إلا أن أقدم الشكر إلى كل من مدّ يد العون لتأليف هذا الكتاب وإخراجه بصورته النهائية بعد إجراء عدة تعديلات عليه نتيجة التغذية الراجعة الميدانية، وبخاصة طلبة كلية العلوم التربوية الذين يدرسوا مساق (تكنولوجيا التعليم)، ومساق (سيكولوجية اللعب)، وأستاذهم المخلص " محمد بكر نوفل " .

وإذ أقدم هذا الكتاب للمكتبة التربوية العربية ، أرجو من الله العلي القدير أن تجد في هذا الكتاب الفائدة والنفع ، شاكراً لكم ملاحظاتكم التي من شأنها إثراء العمل وتطويره ، حيث لا يصل أي عمل بشري إلى حد الكمال ، فالكمال لله وحده .
وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين ،،،

المؤلف

د. محمد محمود الحيلة

مقدمة الطبعة الثانية

إن الكتاب المتميز هو الكتاب المرن الذي يخضع للتطوير والإثراء والتعديل حسب متطلبات ومستجدات التقدم التكنولوجي. وبناءً على ما وصلني من تغذية راجعة حول الطبعة الأولى من هذا الكتاب خاصة من الزملاء الذين يدرسون مساق "سيكولوجية اللعب" والتي اقترحت ضرورة إعادة تنظيم موضوعات الكتاب وتعديلها وحذف بعضها، وإضافة أخرى من أجل أن يتفق المحتوى وتوصيف مساق "سيكولوجية اللعب" المقرر في كليات التربية وكليات العلوم التربوية داخل الأردن وخارجه، فقد قمت بحذف بعض المواضيع واستبدلتها بمواضيع أخرى، وأعدت تنظيم محتويات الكتاب وعدلتها وأثريتها. هذا من جانب، ومن جانب آخر أخذت بالعديد من ملاحظات وإرشادات الأستاذ الدكتور عزو إسماعيل عفانة، والأستاذ الدكتور توفيق أحمد مرعي، والأستاذ الدكتور محمد الخوالدة، والدكتور خيري عبد اللطيف، والدكتور أحمد بلقيس التي كان لها الأثر الفاعل في تطوير الطبعة الأولى وإثرائها من الكتاب فلهم جميعاً الشكر والتقدير وجزاهم الله عنا كل خير. وإنني أعدهم بأن أنجز قريباً سلسلة الألعاب التربوية الخاصة بمرحلة الروضة والحلقة الأساسية الأولى بناءً على توصياتهم في هذا المجال.

جاءت هذه الطبعة مفردة ومنقحة لتساير الاتجاه المعاصر في تأليف الكتب الجامعية، وقد حوت هذه الطبعة بين دفتيها أربعة عشر موضوعاً، ابتدأ كل موضوع بالأهداف التعلمية، وانتهى بتدريبات ونشاطات واختبار تقويمي، وحوى كل موضوع مجموعة من أسئلة التقويم الذاتي. وقد عالج الموضوع الأول الألعاب التربوية وتطورها التاريخي ومفاهيمها، في حين عالج الموضوع الثاني الألعاب التربوية من حيث أهدافها ووظائفها وأنواعها وارتباطها بالواقع المدرسي، وتطرق الموضوع الثالث إلى تفسير نظريات علم النفس للعب، أما الموضوع الرابع فقد عالج اللعب وارتباطه بالأطفال، في حين عالج الموضوع الخامس الأسس النفسية والتربوية التي تقوم عليها الألعاب، أما الموضوع السادس فقد عالج مجالات توظيف الألعاب التربوية، وجاء الموضوع السابع مبيناً دور المعلمين والآباء في اللعب ومراحل تنفيذه، أما الموضوع الثامن فقد عالج اللعب في مرحلة الحضانة والروضة، في حين عالج الموضوع التاسع اللعب في المرحلة الأساسية الأولى، وبين الموضوع العاشر استخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى، وجاء الموضوع الحادي عشر مبيناً الأنماط التعليمية والألعاب التربوية، أما الموضوع الثاني عشر فقد أوضح نموذجاً مقترحاً لتصميم الألعاب التربوية، في حين مثَّل الموضوع الثالث عشر الجانب العملي من هذا الكتاب حيث عرض تقنيات إنتاج مجموعة من الألعاب التربوية بلغ عددها (١٩)

لعبة، ستة منها مقتبسة من كتاب "أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات" للأستاذ الدكتور عزو عفانة هي: الترتيب، التركيب، الألوان، اسحب واربح، الحزازير، ايش في السوق، وجاء الموضوع الرابع عشر ليختم هذا الكتاب بالألعاب الشعبية التي كان مصدرها الوحيد هو كتاب "الألعاب الشعبية" للأستاذ الدكتور محمد الخوالدة، ثم ألحقت بهذه الطبعة قائمة بالإجابات النموذجية لبنود الاختبارات التقويمية الواردة في نهاية كل موضوع إضافة إلى قائمة بالمراجع التي رجعت إليها عند تأليف هذا الكتاب.

وإنني في الوقت الذي أقدم فيه الطبعة الثانية من هذا الكتاب إلى طلبة كليات التربية وكليات العلوم التربوية في الوطن العربي، أؤكد على ضرورة هذا الكتاب لكل أولياء الأمور ومعلمي المرحلة الأساسية الأولى، ومعلمي رياض الأطفال، وخاصة فيما يتعلق بالجانب التطبيقي من هذه الطبعة، ودائماً أردد قوله سبحانه وتعالى: "ربنا لا تؤاخذنا إن نسينا أو أخطأنا، ربنا ولا تحمل علينا إصراً كما حملته على الذين من قبلنا، ربنا ولا تحملنا ما لا طاقة لنا به، واعف عنا واغفر لنا وارحمنا، أنت مولانا فانصرنا على القوم الكافرين" (البقرة، 286).

وفي الختام ، يسرني أن أتقدم بالشكر إلى دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ممثلة بمديرها العام وبالعاملين فيها على حرصهم الدائم على تقديم كل ما هو حديث ومتميز للقارئ العربي، ويسرني أيضاً أن أتلقى من القراء الكرام أي ملاحظات حول هذا الكتاب من أجل تحسينه وتطويره وإثرائه، فالكمال لله وحده سبحانه وتعالى.

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على سيد المرسلين، وأرجو أن يكون هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم، وأن يكون في ميزان حسناتي يوم لا ينفع مال ولا بنون.

المؤلف

د . محمد محمود الحيلة

تشرين أول ٢٠٠٢

مقدمة الطبعة الثالثة

ترتبط حياة اطفالنا باللعب، حيث يلعبون ويفكرون ويتعلمون، واللعب في هذه الحالة يترك بصمات واضحة على ملامح شخصية الطفل، وبالتالي يشكل مخزوناً معرفياً يرتبط بفهمه.وللالعاب مصادر مختلفة، وفي الطبعة الثالثة من هذا الكتاب اضفت (54) لعبة وبذلك اصبح عدد الألعاب التي يحويها الفصل الثالث عشر (146) لعبة تعددت مصادرها على النحو الآتي:

1- الخبرة الشخصية لمؤلف هذا الكتاب على مدار سنوات خبرته العملية (1983-2003) كمتخصص في الوسائل التعليمية التعلمية والألعاب التعليمية، بالاضافة الى ورش التدريب التي قادها في مجال تصميم وانتاج الالعاب التعليمية في المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية ووزارة التربية والتعليم الاردنية والمدارس الخاصة، بالاضافة الى ورش الاعمال الخاصة بانتاج الالعاب لمشرفي مراكز تقنيات التعليم ومدراء المدارس ومشرفي المرحلة الاساسية الاولى في فلسطين وذلك خلال عمله كخبير غير متفرغ لتحسين التعليم من خلال مراكز مصادر التعلم (المشروع الايطالي والمشروع الايرلندي) في وزارة التربية والتعليم الفلسطينية (1998-2000).

2- الكتب الخاصة بالالعاب التربوية والتي الفها كل من الدكتور عزو عفانة والدكتور خالد ابو لوم والدكتور سليمان ابو هاني، واوراق العمل التي اعدها كل من السيدة سهام ابو زعيتر والدكتورة سميلة الصباغ والسيدة اسماء نوفل وآخرون فلكل منهم الشكر الجزيل وعظيم الامتنان راجياً من الله ان يكون ذلك في ميزان حسناتهم يوم القيامة.

3- مجموعة بطاقات كرتونية منفصلة لا تجمعها حافظة تحوي (22) لعبة زودتني بها مديرة المشروع الايطالي لتحسين التعليم من خلال مراكز مصادر التعلم والذي عملت فيه خبيراً غير متفرغ في فلسطين دون ان يظهر عليها اسم المؤلف او المصدر حيث تبين مؤخراً أن هذه المجموعة من البطاقات صادرة عن (اليونسكو / الانروا) دائرة التربية والتعليم(الانروا) / قسم التعليم المدرسي دون ان تحمل اسم المؤلف او تاريخ النشر او رقم التصنيف، ولم تكن مفهرسة ضمن الثبت الخاص بمعهد التربية التابع لوكالة الغوث الدولية ولا تطبق عليها مواصفات منشورات معهد التربية ولذلك قمت بارجاعها الى مصدرها (اليونسكو / الانروا) دون تاريخ وهي الالعاب التي تحمل الارقام (2 ، 3 ، 4 ، 6 ، 7 ، 18 ، 20 ، 23 ، 29 ، 30 ، 31 ، 32 ، 33 ، 34 ، 35 ، 38 ، 39 ، 40 ، 41).

وفي الختام أقول ان الكمال لله وحده سبحانه وتعالى ونحن بشر قد نخطىء وقد نصيب فنرجو من الله المغفرة والثواب. والله اسأل ان يتقبل مني هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم وأن يكون في ميزان حسناتي يوم لا ينفع مال ولا بنون إلا من أتى الله بقلب سليم.

والله ولي التوفيق

المؤلف

د. محمد محمود الحيلة.

الاول من تموز 2005

الموضوع الأول

الألعاب التربوية: تطورها التاريخي، ومفاهيمها

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) التطور التاريخي للألعاب التربوية.

(2) تعريفات اللعب.

(3) المفاهيم ذات العلاقة بالألعاب التربوية.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، أرحب بك في الموضوع الأول من كتاب "الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها" الذي يحمل عنوان "الألعاب التربوية: تطورها التاريخي ومفاهيمها" ومن خلال التمهيد الآتي سنتوصل إلى الأهداف المتوخاة من هذا الموضوع.

تلعب المواد التعليمية دوراً مهما في العملية التربوية كوسائل لتجسيد المفاهيم المجردة. وقد تكون هذه الوسائل على شكل مواد تعرض المعلومات للطالب مثل الكتاب المدرسي أو الفيلم التعليمي أو البرنامج التلفازي. كما يمكن أن تكون على شكل أجسام ذات ثلاثة أبعاد مثل الأشياء الحية المخلوقة أو الأشياء المصنوعة أو النماذج. وفي هذا النوع من الوسائل يأخذ الطالب المعلومات منها بدراستها وبتفحصها. وهناك نوع آخر من الوسائل تعرض المعلومات للطالب لكنها إضافة إلى ذلك تدفعه للتفاعل معها بشكل ما لاكتساب المعلومات، مثل الكتب المبرمجة والآلات التعليمية وأجهزة المحاكاة (Simulation devices) والألعاب التربوية (Educational Games) ويعد هذا الصنف، من الوسائل التي تجعل المتعلم نشطاً وفاعلاً في أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ والعمليات في مواقف تعليمية قريبة أو شبيهة من الواقع، وذلك بتفاعله مع المواد التعليمية و/أو مع غيره من المتعلمين لتحقيق الأهداف.نمت الألعاب التربوية في السنوات الأخيرة بسبب التقدم الصناعي فجاءت بألعاب تربوية سمعية وبصرية منها الثابت والمتحرك، ومنها البسيط والمعقد، ومنها الفردي والجماعي، كما تنوعت مجالات الألعاب التربوية لتتصل بكل مجالات المعرفة التي تتعلق بالمعلم فمنها ما يسعى لزيادة حصيلة الصور المرئية المحسوسة والكلمات وكذلك تنمية قدرته على التمييز والتحليل والتركيب أو اكتساب المهارات التي يحتاجها في تحقيق النمو العقلي، والفني، والعصبي، والعضلي وغير ذلك. وقد أصبحت المفاضلة بين المدارس تتم من خلال مدى امتلاكها للألعاب التربوية بغض النظر عن أهميتها في تحقيق الأهداف، أو أساليب توظيفها في المواقف التعليمية.

ونظراً لما تتصف به الألعاب التربوية من قدرة على جذب انتباه المعلم إلى المادة التعليمية وتفاعله معها بأسلوب مسلٍ وممتع بغية تحقيق أهداف محددة، جاء هذا الموضوع ليلقي الضوء على التطور التاريخي للألعاب التربوية ، وتعريفها ، والتمييز بين المفاهيم المرتبطة بها . ويتوقع منك عزيزي الدارس ، وبعد قيامك بدراسة هذا الموضوع وتنفيذ النشاطات والتدريبات المتصلة به والإجابة عن أسئلة التقويم الذاتي والاختبار التقويمي الوارد في نهاية الموضوع أن تكون قادراً على :

- تتبع التطور التاريخي للألعاب التربوية.
- استخلاص تعريف خاص بك للعب.
- التمييز بين اللعب واللعبة.
- التمييز بين السمات المختلفة للعب.
- التمييز بين المحاكاة التعليمية ، ألعاب المحاكاة ، الألعاب التعليمية ، الألعاب التربوية، ألعاب المحاكاة التعليمية، والدمى.

عزيزي الدارس ،،، قبل الخوض في محتويات هذا الموضوع "الألعاب التربوية: تطورها التاريخي، ومفاهيمها" لنقرأ سوياً المشهد الآتي:

مشهد

"يافا" و"حيفا" و"بيسان" ثلاث بنات في عمر الزهور العطرة، يجلسن على شاطئ البحر المتوسط قرب مدينة عكا، "يافا" تحمل عروساً (دمية) لها من القماش، تداعب لعبتها وتتكلم معها عن البحر مخاطره وحسناته، وعن القارب، وعن المغتصب الذي اغتصب الأرض وما تحويه، تتكلم معها عن الرمال الذهبية التي تزين شاطئ فلسطين، وعن "عكا" وتاريخها (كما سمعته من والدها عند وصولهم للموقع قبل قليل)، وفجأة تقول "يافا" لدميتها (العروسة): أعتقد أنك تعبت وجعت أيضاً، وبسرعة تقوم "يافا" بتشكيل سرير من الرمال وتضع دميتها فيه وتحضر لها طعاماً وتطعم دميتها، ثم تضع قطعة قماش صغيرة على الدمية وتقول لها والآن عليك أن تنامي، وتغني لدميتها "يالله تنام، يالله تنام لذبحلك جوز الحمام ...". أما "حيفا" و"بيسان" فتلاحظهما تركضان على الرمال تقفزان هنا وهناك، وأخيراً تجلسان بجانب صخرة كبيرة وقديمة شهدت اغتصاب الأعداء لمدينة عكا، تلعبان بالحصى "لعبة الحصوات الخمس"، وبعيداً تشاهد مجموعة من الأطفال كل منهم يحمل أدواته وألعابه (شاحنات بلاستيكية، وجرافات، ومجارف، ... الخ) يفتحون الشوارع في الرمال بواسطة جرافاتهم البلاستيكية، ثم بواسطة الجرافات يعبئون شاحناتهم بالرمال وينقلونه من مكان إلى آخر لبناء البيوت التي هدمها الأعداء على رؤوس أصحابها، وتلاحظ في مكان ليس ببعيد مجموعة أخرى من الأطفال الذين يسكبون الرمال فوق رؤوسهم وهم يضحكون بأعلى صوتهم (طبعاً الرمل لن يضرهم لأنه رمل وطنهم وبلدهم)، وهكذا يكتمل المشهد الجميع يلعب، ويتذكرون الوطن، ويتذكرون أعمال

تابع المشهد

العدو والمآسي التي مروا بها، ويتذكروا الغزاة لأرض فلسطين، ويتجدد الأمل لأن الغازي لن يبقى طويلاً، وترتسم البسمة على وجوه الجميع، الأطفال قبل الكبار، (جميع الأطفال يلعبون دون تخطيط ودون توجيه، جميعهم أحرار في اختيار ألعابهم وطريقة لعبهم دون قوانين أو ضوابط) وفي المساء تشاهد شمس فلسطين الذهبية تختفي وراء البحر ذلك المنظر الذي يشد الصغير قبل الكبير، ورويداً رويداً تختفي الشمس وتغوص بعيداً خلف مياه البحر، ويقوم الجميع بجمع ألعابه وأدواته لمغادرة المكان إلى المنزل، وفي أعينهم وقلوبهم أمل في عودة الوطن إلى أهله، ...

عزيزي الدارس ،،، لا شك أنك وفي أثناء قراءتك للمشهد السابق قد تعرفت إلى العديد من مفاهيم اللعب: اللعبة، مواد وأدوات اللعب، الدمية، المحاكاة، واخيراً الوطن الذي يبقى في القلب، إن هذه المفاهيم ستمر عليها بالتفصيل فيما يأتي:

1 التطور التاريخي للألعاب التربوية

عزيزي الدارس ،،، يعود استعمال الألعاب إلى ما قبل 1500 سنة عندما استعمل الهنود لعبة الشطرنج. ويرجع الفضل في تطوير الألعاب التربوية إلى الاهتمام أولاً بألعاب الحرب ثم تطوير هذه الألعاب في القرن التاسع عشر من قبل "البروسيين" الذين استعملوا لعبة الشطرنج، واستبدلوا مواد هذه اللعبة بالجنود والضباط والدبابات، وغير ذلك، وأصبحت الخرائط وأرض المعارك تشكل لوحة اللعبة بدلاً من لوحة لعبة الشطرنج.

وبعد الحرب العالمية الثانية ومع تطور استعمال الحاسوب اخذ الاقتصاديون ورجال الإدارة والأعمال باستعمال الألعاب في توضيح العمليات التي تحدث في هذه المجالات للعاملين الذين لديهم رغبة في نقل الواقع إلى موقع التدريب لإنجاز العمل بسرعة وبدقة متناهية. واتسع مجال استعمال الألعاب، وقام التربويون في الدراسات الاجتماعية في نهاية الخمسينات من هذا القرن بإدخال الألعاب التربوية في مساقات العلوم السياسية لطلبة الدراسات العليا، وفي مجال التدريب والتعليم المهني، استخدم المدربون ألعابا لممارسة مهارات أدائية (نفس حركية) تشبه ما سوف يقوم به المتدرب في الحياة العملية (بلقيس ومرعي، 1986).

ولا شك أن استعمال الألعاب التربوية قد انتشر منذ فترة طويلة في المجال التربوي منذ أن بدأت المدارس تزاول نشاطها، حيث كان المعلمون يتيحون الفرص لطلبتهم القيام باللعب الإيهامي،

مثل تمثيل الأدوار في مسرحية تاريخية، أو تقمص شخصيات البائعين والمشترين، أو القيام بأدوار الأطباء والممرضين والمرضى، وغير ذلك، ولكن في الستينات من القرن العشرين شاع استعمال الألعاب التربوية في المدارس ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة.

وقد أجريت بحوث كثيرة حول أهمية وأثر الألعاب التربوية في تحقيق الطلبة للتعلم. وأظهرت نتائج هذه البحوث أن الألعاب التربوية تُعد وسائل تعليمية فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته بإكسابه معارف ومهارات دقيقة يواجهها في واقع حياته العملية، ومن ثم تغيير في اتجاهاته نحو الوسائل التي يتفاعل معها.

إن الطفل لا ينمو من تلقاء نفسه، بل إنه ينمو ويتطور ويرتقي من مرحلة لأخرى، بقدر ما تتيح له البيئة الاجتماعية التي يتفتح فيها من عوامل التربية ومقوماتها، وهذا يعني أننا نستطيع بفعل التربية الرشيدة، أن نؤثر في تشكيل الطفل، بما يحقق الخصائص الأساسية لتكوين شخصية الإنسان، الذي حمل الأمانة لإعمار الأرض وتطوير الحضارة البشرية ليستحق شرف خلافة الله فيها.

وعندما نتبصر التعليم المدرسي الذي يشكل الإطار الرئيس في تربية الأطفال، نجد أن هذا التعليم لا يتضمن جميع النشاطات التي تتطلبه عمليات إنماء شخصية الطفل، وكأن التعليم المدرسي لا يرتبط بنشاطات الطفل وخبراته خارج المواد الدراسية الرسمية التي تتمثل في الألعاب الحركية والتمثيلية والتركيبية والإيهامية والتنفيذية، وغير ذلك من أنماط اللعب الذي يمارسه الطفل في أثناء التعليم المدرسي الأساسي وقبله. حيث تؤكد الدراسات التربوية والنفسية أن اللعب يمثل مقوماً تربوياً حيوياً في تربية الأطفال، لأنه مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي فعال لتكوين شخصيات الأطفال في سنوات عمرهم الأولى، لما تنطوي عليه هذه الفترة من أهمية وإمكانات وخصائص، تلزم لتشكيل البناء الأساسي لشخصية الفرد في مراحل نموه المتعاقبة، واللعب وسيط تربوي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الإنساني،وقد لا يرجع مصدر هذه الأهمية إلى أن الطفل يقضي معظم وقته في اللعب الذي يثير جُلَّ اهتمامه، وليس إلى أنه ينغمس في النشاط العلمي للكبار، وإنما يرجع إلى أن اللعب يتمخض عن تغيرات في التكوين النفسي للطفل، وفيه يكمن أسمى النشاط الدراسي الذي سيكون نشاطاً مسيطراً على حياته طيلة سنوات المدرسة (بلقيس ومرعي، 1987).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 إلى من تنسب البداية الحقيقية للألعاب ؟

س2 ما اللعبة التي تعد من الألعاب التربوية القديمة والحديثة ؟

س3 ما أثر الحاسوب في تطور الألعاب التربوية ؟

س4 على أي الأشكال كانت بداية اللعب في المدارس ؟

س5 علام تؤكد الدراسات التربوية في مجال اللعب ؟

2 تعريف اللعب

عزيزي الدارس ،،، حتى أساعدك في التعرف إلى التعريفات المتعددة للعب، واستخلاص تعريف خاص بك، اقرأ النص الآتي قراءة فاهمة وأجب عن الأسئلة التي تليه:

عندما تراجع ما كتب عن اللعب، من أدب وما تم حوله من بحوث تجد أن للعب تعريفات عديدة، وعلى الرغم من تعدد هذه التعاريف في الصياغة والمفهوم، فإن جُلَّ هذه التعاريف يربطها خيط مشترك من الصفات وهي: الحركة والنشاط والواقعية، وسنقدم فكرة واضحة عن اللعب كنشاط أساسي يمارسه الأطفال كحاجة للنماء بكل أبعاده.

تعرِّف المعاجم العربية اللعب بأنه فعل يرتبط بعمل لا يجدي أو بالميل إلى السخرية بل هو نشاط ضد الجد. جاء في القرآن الكريم بقوله تعالى : "الذين اتخذوا دينهم لعبا ولهوا" (الأنعام، 70) وفي موضع آخر قال تعالى : "فذرهم يخوضوا ويلعبوا" (الزخرف، 83) وجاء اللعب بمعنى الاستمتاع والتسلية على لسان إخوة يوسف لأبيهم قال تعالى: "أرسله معنا غداً يرتع ويلعب" (يوسف، 12) ولهذا فإن اللعب في المجتمعات العربية اختلط فهمه عند العامة إلى درجة التباين، فعندما ننظر إليه في إطار النشاط الذي يقابل النشاط الديني لغاية التفاضل فإنه يشكل نشاطاً عبثياً، أما إذا فُهِم بأنه نشاط للصغار أو للكبار في إطار تقسيمي لا يفضل النشاط الديني فإنه يقبل مع التحفظ.

وبذلك يُعد اللعب نشاطاً حراً قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة.

أما قاموس علم النفس فيعرِّف اللعب بأنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر " وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط

يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية. وهو نشاط إنساني حر وخالص. يؤدى لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.

وهناك تعريفات أخرى قد تضيف أبعاداً جديدة إلى معنى اللعب ومفهومه، أو على الاقل تعطيه أهمية أو دورا ضروريا في حياة الأطفال وتربيتهم وإنمائهم.

فاللعب من خلال مصطلحات العلوم الإنسانية والاجتماعية هو: "اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، واللعب قد يكون حراً، أي يتأتى عن واقع طبيعي، كما قد يكون منظماً ويسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها" (اشتي، 1994،32). ويقتصر هذا التعريف على الجانب الترويحي، أما في قوله إنه: "نشاط اجتماعي يشترك فيه عدد من الأفراد أو الجماعات طبقاً لقواعد معينة للوصول إلى أهداف محددة، وهو حافز طبيعي لتصريف الطاقة الزائدة، ولنمو أعضاء الجسم، وإعداد الصغار للحياة. كما يحاول الفرد في الألعاب المنظمة أن يأخذ دور كل فرد من الأفراد المشتركين في اللعب، فإن تصرفات كل فرد تتحدد بنظام الأدوار التي يؤديها الآخرون" (اشتي، 1994،33)، فيظهر أثر العامل الاجتماعي بالذات في موضوع اللعب، وأثر اللعب المنظم في تفريغ الطاقة الزائدة في الجسم وإعداد الطفل للحياة المستقبلية وتأثيره على نمو أعضاء الجسم (عاشور،1998، 3,2).

أما "تايلور" (Taylar) المشار إليه في بلقيس ومرعي، 1987 فيعرف اللعب على أنه "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب هو كما في التربية والاستكشاف، والتعبير الذاتي، والترويح والعمل للكبار".

وهذا التعريف يوضح أهمية اللعب من وجهة أنه من الأمور الأساسية للطفل، والتي لا يمكن الاستغناء عنها، لأنها تساعد في عملية النمو، فهو من الأمور الرئيسة لا الأمور الثانوية.

ومن التعاريف ما نادى أصحابها بأن اللعب ما هو إلا وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية فقيل: "اللعب هو الوسيلة التي تنتجها الطبيعة في تربية الفرد وإعداده للحياة" (رمضان وشعلان وعلي، 1984، 242)، ومنها تلك التي توضح أن اللعب سلوك، من أجل تفريغ الطاقة الزائدة ومن أجل الترويح فهو: "توجه ذاتي أو خارجي، يشبع رغبة داخلية باستغلال الطاقة الذهنية والجسمية في نشاط متكامل مكون من سلسلة من الأعمال، ذات مواصفات مهارية، تتسم بالفردية أو الجماعية، لجلب المتع النفسية وإثراء الخبرات في وقت الفراغ" (حنورة وعباس، 1989 المشار

إليهما في عاشور، 1998،4). وحتى يكون اللعب لعباً يجب أن يكون توجهاً ذاتياً داخلياً، ولا يكون توجيهاً خارجياً، فإذا انتقل اللعب من التوجه الداخلي إلى التوجيه الخارجي تحول في هذه عملاً لا لعباً.

أما "ميلر" (1974) فتقول: "إن اللعب سلوك ينطوي على تناقض ظاهري، فهو استكشاف لما هو مألوف، ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل، وعدوان ودي، وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي، وادعاء لا يقصد به الخداع"، ولعل هذا التعريف مختلف عما عرضناه من تعاريف، إذ أن أساسه يقوم على تفسير سلوك اللاعب ورد فعل المتفرج، فالحركة التي يحسب المتفرج أن اللاعب يقوم بها بلا هدف، تكون عند اللاعب ذات هدف لا يعرفه أحد غيره، فمن الألعاب ما يظهر أنها عدوانية ولا يكون في واقعه أكثر من نداء استغاثة للفت النظر وشد الانتباه. ومع محاولة استخدام اللعب لاكتشاف ما حول اللاعب، فإن اللاعب فقط الذي يعرف الشيء المراد الكشف عنه من خلال لعبه، وكأن "ميلر" هنا تريد أن تقول لنا إنه علينا محاولة فهم الطفل، وفهم سلوكه في أثناء اللعب وفي الظروف المحيطة به جميعها قبل الحكم عليه من بعد، أي أن نندمج معه وننظر إليه من منظوره، ضمن إمكاناته، لكي نكتشف ما يريده هو، وبالتالي نحاول مساعدته.

ويرى "برنارد" في معرض كلامه على أهمية اللعب التربوية عند الفلاسفة الآخرين أن أفلاطون قد سبق وأكد "بأن البالغ لن يكون سوياً إذا لم يلعب في صغره، وأنه بذلك سيكبر أقوى وأهدأ، طالما أمكنه القيام بالخبرات الضرورية له" (برنارد، 1991، 12).

عزيزي الدارس ،،، من التعريفات المهمة للعب تعريف بلقيس ومرعي (1987) والذي ينص على أن "اللعب نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءاً من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع" (بلقيس ومرعي، 1987، 15).

لا شك أنك ومن خلال تحليلك لهذا التعريف وغيره من التعريفات الموجودة في الأدب التربوي الخاص بالألعاب قد توصلت إلى سمات اللعب والتي أشار إليها بلقيس ومرعي (1987) وهي:

1- اللعب نشاط حر لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار كما في الألعاب التربوية، أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

2- يشتمل اللعب دائماً على المتعة والسرور يحققها اللاعبين وفي بعض الأحيان المشاهدين.

3- اللعب نشاط فردي أو زمري، قد يمارسه الفرد بمفرده مثل الألعاب التركيبية أو لعبة مروحة الكلمات ... الخ، أو قد يمارسه ضمن زمرة (مجموعة) كما في الكثير من الألعاب التعليمية مثل لعبة السلم والحية، وصيد السمك، والحصوات الخمس... الخ).

4- الدافع الرئيس للعب في البداية هو الاستمتاع وقد ينتهي إلى التعلم.

5- من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الحركية والذهنية للاعب في آن واحد.

6- يرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للاعب حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه، لذلك غالباً ما لا يشعر اللاعب بالتعب.

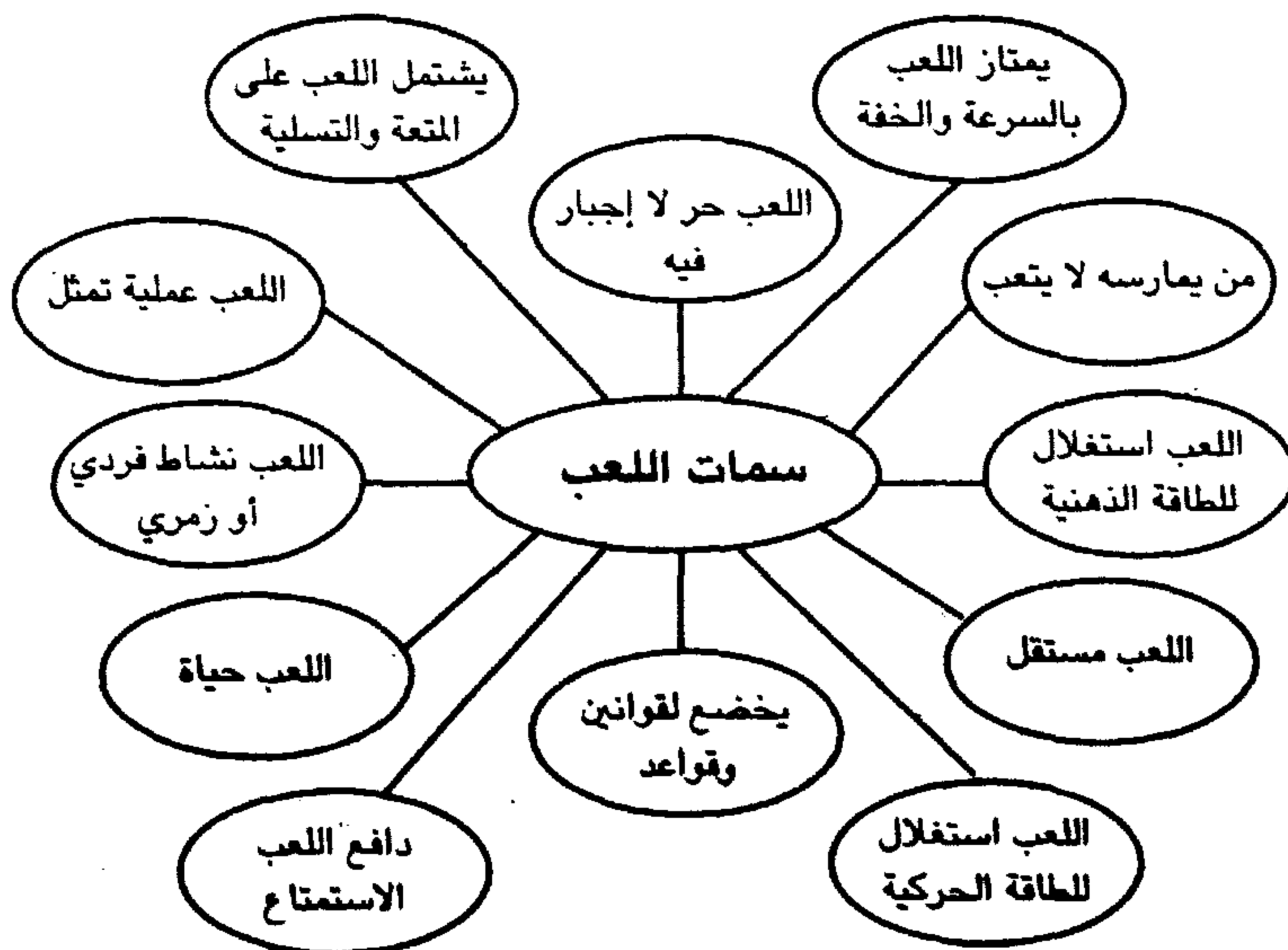
7- اللعب مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.

8- للعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة، أي أن اللعب حياة.

9- اللعب إيهامي أو خيالي، أي لا يدرك اللاعب تماماً أن الأمر لا يعدو كونه بديلاً للواقع ومختلفاً عن الحياة اليومية الحقيقية.

1C- اللعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب، وحتى يكون اللعب فعالاً لا بد للطفل من تمثله.

11- يخضع اللعب لقواعد وقوانين تحددها طبيعة اللعبة واللاعبين.هذا وقد أورد بلقيس ومرعي (1987) الشكل الآتي والذي يمثل سمات اللعب :



الشكل (1)
سمات اللعب (بلقيس ومرعي، 1987، 14)

وبذلك، لا شك عـزيزي الدارس أنك توصلت إلى أن اللعب التـربوي "نشـاط تعليـمي تعلمي، ووسيط فعال، يكسب الأطفال الذين يمارسونه ويتفاعلون مع أنواعه المختلفة، وخبراته المباشرة، ويتقيدون بقواعده وقوانينه وشروطه، دلالات تعليمية وتعلمية وتربوية إنمائية لأبعاد شخصيتهم العقلية والوجدانية والحركية".

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر سمات أخرى للعب غير الموجودة في النص .

س2 عرف اللعب حسب ما ورد في علم النفس .

س3 ركز "بياجيه" على أهمية تفاعل الطفل مع بيئته ، وضح المقصود بذلك .

س4 "اللعب" نشاط حر موجه أو غير موجه يمارس فردياً أو جماعياً ، ويستغل طاقة الجسم الحركية ، والذهنية ، ويتميز بالسرعة " فسر هذا القول .

س5 استخلص من النص السابق تعريفاً خاصاً بك للعب .

س6 ما اللعب الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل ؟

3 المفاهيم ذات العلاقة بالألعاب

عزيزي الدارس ،،، هناك عدة مفاهيم ذات علاقة بالألعاب منها اللعبة، والمحاكاة، والتعليمية وفيما يأتي توضيحاً لهذه المفاهيم:

اللعبة Game :

اللعبة هي نشاط يتم من خلالها تتبع المشاركين لقواعد موضوعة وموصوفة مسبقاً، والتي تختلف عن الواقع في بذل الجهد وصولا إلى الهدف المرسوم. فالفرق بين "اللعب"، و"الواقع" هو الذي يجعل اللعب أكثر تسلية ومتعة. فالكثير من الأشخاص يستمتعون برسم القواعد المنطقية للحياة اليومية بين فترة وأخرى وإدخال بيئة اصطناعية ذات فعاليات مختلفة، فعلى سبيل المثال الأحجار المختلفة في لعبة الشطرنج، كل له دوره الخاص معتمداً على المواقف العسكرية لأدوار اجتماعية معينة، في زمن معين. فاللاعبون يصطادون أحجار بعضهم بعضاً من خلال مراقبة قواعد اللعب، بدلاً من تناول أحد الأحجار عن اللوحة أو القاعدة. إن متابعة الهدف عادة تنمي روح المنافسة، وقد تكون على شكل "فرد – فرد" كالشطرنج ، أو "جماعة – جماعة " كفريق كرة السلة ، أو " فرد – معيار أو محك " كلعبة الغولف (Golf) وأيضاً ألعاب الفيديو، فإن اللاعبين عادةً يتنافسون مع معلوماتهم السابقة ومع مصمم اللعبة من خلال ممارستهم اللعب (النابلسي، 1995).

ولتصبح اللعبة أكثر تحدياً، يجب أن تكون للأهداف احتمال الفوز بنسبة 50%، فالأهداف

المحققة دائماً أو التي لا يمكن تحقيقها أبداً نتائجها متوقعة فلا تكون تحدياً، حيث يظهر اللاعبين أكثر اهتماماً وتشجيعاً في وظيفة يكون فيها التحدي ذو حد مقبول ومناسب.

ومن ناحية أخرى فإن "المكافحة للوصول إلى الهدف المتحدى" قد لا يدخل فيه عنصر المنافسة، فألعاب الاتصال، وألعاب الخيال، وألعاب المواجهة تمثل مجموعة منظمة من النشاطات التي يكون فيها المشاركون مستعدين للتخلي عن قواعد الاتصال الشخصية لأجل متابعة أهداف أخرى كوعي النفس (Self-Awareness) والتقمص العاطفي Empathy، والحساسية Sensitivity والتطور القيادي، وكلها تُعد ألعاباً لا تتطلب المنافسة.

عزيزي الدارس ،،، هل تستطيع الآن التمييز بين اللعب واللعبة ، لمعرفة ذلك اقرأ النص الآتي :

"اللعب اسم مصدر للفعل لعب، لعبا، ولكن اللعبة اسم يدل على نوع اللعب وهيئته من حيث شكله، ومضمونه، وأجزائه، ويمثل اللعب الوجه النظري المجرد للموضوع، من حيث أن اللعبة هي الوجه التطبيقي للعب بصيغته التنفيذية وفقاً لميكانيكية معينة وإجراءات محددة، وخطوات منظمة وأدوار مقسمة لمن يمارس اللعبة ذاتها على هيئة فردية أو جماعية وبكلمات أخرى فإن اللعبة هي "الخبرات العملية التي يتفاعل معها اللاعب لتعلم محتوى اللعب بهدف النمو وتحقيق أهداف اللعب المتمثلة في سماتها المختلفة". ويرى "ويزنجا"، أن اللعبة "نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها وتكون ملزمة ونهائية بحد ذاتها، ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين، وأنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية" (النابلسي، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1987).

وبعامة، فيمكن القول: "أن اللعب غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي، يقدم له كوسائل متعددة المناحي على شكل نشاط أو حركة أو عمل حر، يستمتع به الإنسان كدوافع لإشباع احتياجات النمو والتكيف عند الصغار واحتياجات التسلية والمتعة والصحة عند الكبار".

المحاكاة (Simulation) :

المحاكاة عبارة عن تبسيط تجريدي أو إيضاحي لموقف حقيقي أو لعملية ما. وفيها يلعب المشاركون دوراً في التفاعل مع أشخاص آخرين أو مع عناصر من البيئة. وتتفاوت في حد تمثيلها للواقع. فالوضع الممثل الذي يتضمن مواقف معقدة يمكن أن يصبح معقداً أكثر وهادراً لوقت الفئة المستهدفة. وإذا كان الوضع مبسطاً أكثر من اللازم فقد يفشل المشروع تماماً في

الوصول إلى الهدف المرغوب فيه، حيث من الضروري أن يصمم نموذج المحاكاة بحذر كي يرجع لنا بالفائدة المرجوة منه.

ألعاب المحاكاة (Simulation Games) :

تشمل ألعاب المحاكاة عناصر المحاكاة (تمثيل الأدوار، نموذج من الواقع) مع عناصر اللعبة (إثارة الدافعية تجاه هدف مرغوب فيه، قواعد معينة). فهي كالمحاكاة يمكن أن تكون صادقة أو غير صادقة بتمثيل الواقع، وهي كالألعاب قد تثير الدافعية وقد لا تثيرها.

تقوم المحاكاة على توافر الظروف المشابهة للموقف الأصلي، وتتلخص سماتها في الآتي (David et. al., 2000):

1- إعادة عرض الموقف الواقعي وتشكيله مع الحرص على توضيح العمليات التي تدور في هذا الموقف.

2- إتاحة فرصة التحكم في هذا الموقف بدرجات متفاوتة، لمن يتبع هذا الأسلوب كنتيجة لفهمه لهذه المواقف وتفاعله معها.

3- يراعى عند تصميم المحاكى إعطاء قدر من الحرية تسمح بتعديل هذا الموقف عند الحاجة.

4- حذف أجزاء من المواقف العملية الواقعية غير المهمة بالنسبة للتدريب.

ومن مميزات النماذج التدريبية المحاكية، تقصير فترة التدريب، وتقديم خبرات عملية تحاكي الواقع، كما تزيد من ثقة الطالب المتدرب بنفسه، وتساعده في اكتساب المهارات، وتوفير الأمن والسلامة العامة.

تعليمية (Instructional) :

إن أي شكل من أشكال هذه النشاطات التي تم وصفها، يمكن أن تكون مصممة لأن تكون تعليمية لمساعدة شخص ما في تعلم مهارات أو قيم معينة خارج نطاق اللعب (أي في الواقع). ويوجد هناك الكثير من الألعاب المتطورة تجارياً توفر الشكل الآخر (أي غير التعليمي). حيث أن هناك بعض الألعاب على سبيل المثال قد تكون تصغيراً للواقع ولكن بشكل غير مباشر، والمشارك يتعلم قواعد اللعب لكن لا يمارسها خارج نطاق اللعبة (كالشطرنج).

ففي حقيقة الأمر، أن اعتبار الألعاب أنها تعليمية تتفاوت بدرجاتها؛ لذا فيجب دراسة الهدف المقرر قبل البدء. فعلى سبيل المثال، لعبة كرة السلة والتي عادة ما تدرج تحت الألعاب غير التعليمية يمكن تطبيقها في تدريبات "كرة السلة" حين يرمي المدرب الكرة للاعبين بهدف تدريبهم

على خفة الحركة وسرعة الانعكاسات أو الاستجابات، ففي هذه الحالة، يمكن اعتبار كرة السلة لعبة تعليمية.

وهناك الكثير من النشاطات التي تتضمن نموذجاً واقعياً يصعب تحديد الفرق فيما إذا كانت لعبة أم محاكاة. وهناك أيضاً الكثير من التمارين حول "لعب الأدوار" تتمتع بخصائص اللعب، وأن المشاركين يحاولون جاهدين للوصول إلى النتائج بأنفسهم. فالفرق بين المحاكاة واللعب جدير بالذكر لأهمية تطبيقاته ومعرفة متى وكيف تستخدم الأنواع المختلفة من المواد.

ألعاب المحاكاة التعليمية (Instructional Simulation Games) :

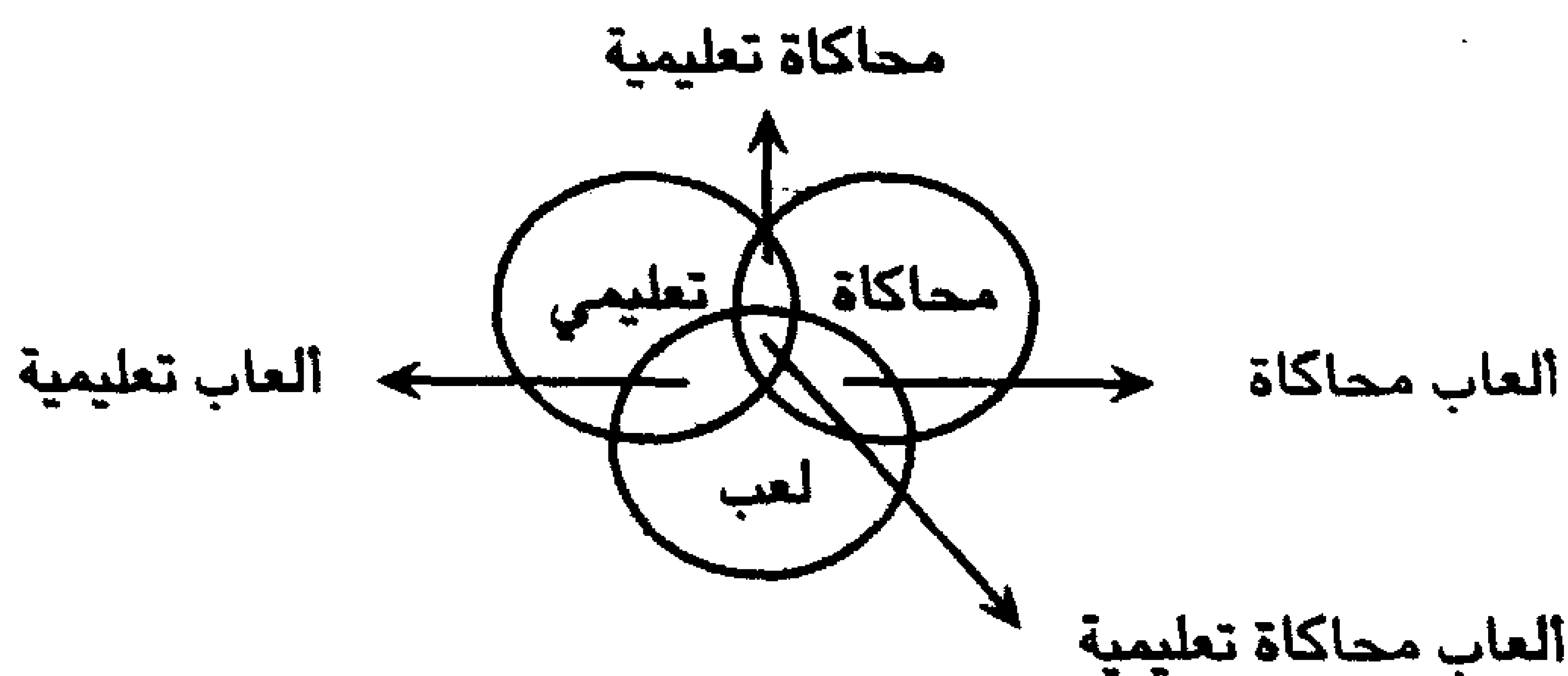
عزيزي الدارس ،،، تشمل ألعاب المحاكاة التعليمية خصائص كل من الألعاب، والمحاكاة، بالإضافة إلى ذلك، فهناك تطبيقات مشتركة للشكلين قد تمثل إحدى الأسس لاستخدام طرائق المحاكاة واللعب، وهي (Holistic Learning) أي من خلال تمثيل الواقع بنماذج، ومن خلال تفاعل اللاعبين في الوصول إلى النجاح، فالمتعلمون يواجهون مشهداً فعالاً للموقف المدروس، وهذا يتم خارج الصف، وبشكل عام فإن ألعاب المحاكاة التعليمية تثير اهتمام الطلبة، وتعطي فكرة شاملة عن الموضوع، وتجعل الطلبة يتصرفون من خلاله، وكأنهم في موقف حقيقي، مثل ألعاب المحاكاة التعليمية المعتمد على الحاسوب، والفيديو المتفاعل (الحيلة، 1999)، وتعتمد فعالية ألعاب المحاكاة التعليمية على (الحيلة، 1999):

1- نوعية المواد المستخدمة فيها وطريقة استخدامها.

2- تقبل الطلبة لمثل هذه الوسائل.

3- شكل الجماعات سواء أمتجانسة كانت أم غير متجانسة.

وبالرغم من وجود عنصر المحاكاة واللعب التعليمي بشكل منفرد، إلا أنهم يتداخلون ويتفاعلون معاً لينتجوا نموذجاً متكاملاً شاملاً لخصائص الأنشطة الثلاثة المذكورة. فتصبح بالشكل الآتي:



الألعاب التربوية (Educational Games) :

عزيزي الدارس ،،، تعد الألعاب التربوية "نشاطاً منظماً منطقياً يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة ويتفاعلون معاً لتحقيق أهداف محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقاً" (صباريني وغزاوي، 1987؛ Heinich, et. al., 1982)، وفي هذا المجال يؤكد صباريني وغزاوي (1987) على أن معظم الألعاب التربوية تعتمد في تحقيقها للأهداف المحددة للعبة على عنصر المنافسة بين الأفراد أو بين مجموعة وأخرى أو بين فرد ومحك أو معيار. أما (Haney and Ull-mer, 1980) المشار إليهما في صباريني وغزاوي (1987) فيؤكدان على أن الألعاب التربوية تنفذ في بيئة اصطناعية تحكمها مجموعة من القوانين والقواعد الفاعلة وذلك من خلال اتباع خطوات معينة غير كفؤة ولكنها مسلية، والهدف من ذلك جعل المشاركين في اللعبة يقومون بممارسة التفكير بأنواعه المختلفة، والتشجيع على العمل والصبر في ضوء القوانين الموصوفة، وهذا بالتالي يؤدي إلى تعلم فعال يساعد في اتخاذ القرار بسرعة واكتشاف نتائج ذلك.

الألعاب كاطر تعلُّمية:

تمثل الألعاب أطراً جذابة ومفيدة لنشاطات التعلم، وهي جميلة لأنها ممتعة فالأطفال والكبار يتصرفون بشكل إيجابي ويميلون للعب. وهناك بعض الانتقادات حول ذلك، حيث أن لكل قاعدة شواذها، ولكن وبعامة فإن الشيء الجديد أو التجديد يزيل الملل عن الكبار. والصغار، وإن المحيط العام الذي يخلقه اللعب، له تأثير إيجابي كبير (خاصة على الطلبة ذوي التحصيل المتدني، وعلى الذين ينزعجون من أسلوب التعليم المنظم).

الدمى التعليمية Instructional Puppets :

عـزيزي الدارس ،،، يقصـد بالدمى التـعليمـيـة (Instructional Puppets) تلك الدمى التي يستخدمها المعلم والطلبة في تقديم بعض العروض التمثيلية، أو للقيام بألعاب معينة وذلك لتحقيق الأهداف التعليمية التعلمية. وقد عرف استخدامها منذ القدم، حيث كانت وما زالت في بعض المجتمعات تستخدم كوسيلة للتسلية والترفيه والمحاكاة، أو لنقل التراث والعادات والقيم، وهي مجموعة متنوعة من المواد، والأدوات غير الحية، والتي تصبح فجأة كأن لها خصائص الأشياء الحية عندما يقوم شخص ما بتشغيلها، أو اللعب فيها، وقد تكون الدمى (العرائس) الوسيلة التي يعبر من خلالها الأطفال عن أفكارهم عندما يشتركون في تمثيل الأدوار أو المحاكاة، إذ إنها تساعد المتعلم على تقمص الشخصية التي يلعب دورها، وكذلك تساعد المتعلم على التعبير عن

ذاته بحرية، ودون خجل، أو القيام بالنشاطات بجرأة أكبر، لأن الشخص الذي يقوم بتشغيلها (الذي يمثل دوراً معيناً) لا يشاهده الطفل (الحيلة، 1999).

مميزات استخدام الدمى التعليمية :

عزيزي الدارس ،،، تتميز الدمى كألعاب تعليمية وأدوات لتمثيل الأدوار والمحاكاة وكوسائل تعليمية تعلمية بشكل عام عن سواها بالآتي (الحيلة، 1999):

- تشد اهتمام الطلبة، بما توفره لهم من حركة وعمل.
- إذا ما قارنا استخدام الدمى بالمسرحيات التي يلعب الأشخاص فيها الأدوار، فهي أقل تكلفة مادية، وتوفر الوقت والجهد.
- توفر فرصة جيدة لمشاركة الطلبة الفعالة، وتساعد على تنمية قدراتهم الإبداعية.

مجالات استخدام الدمى في المواقف التعليمية التعلمية كألعاب تتحدث عن نفسها:

عزيزي الدارس ،،، من أكثر المجالات لاستخدام الدمى كألعاب تربوية وتعليمية تعلمية، هي ألعاب اللغات فعن طريقها يتم تنظيم الحوار بين الدمى التي تتحدث وتعمل وتقوم بنشاط، ويتعلم الطلبة لفظ الحروف الصعبة، ومعاني بعض الكلمات والعبارات، كما أن الطفل الخجول، إذا ما اشترك في أحد الأدوار، فإنه يجد فرصة ومجالاً للتحدث والانطلاق، لأن التواصل مع يده التي تحمل دمية، والتحدث معها لا يشعره بالحرج كما لو كان يتحدث إلى المعلم أو أي شخص آخر.

ويمكن استخدام الدمى كألعاب تربوية تسرد القصص والأصوات التاريخية أمام مجموعة الأقران وبذلك تهدف إلى التوجيه، والإرشاد للقيم، وبعض العادات السلوكية المرغوب فيها، كعبور الشارع، والنظافة، وغيرها إضافة إلى الجانب الترفيهي. وفي هذا المجال تتعدد أنواع الدمى التعليمية التي تستخدم كألعاب للتسلية أو التعليم والتعلم، منها: دمى الظل، ودمى الأسلاك، ودمى الخيوط أو ماريونيت، ودمى اليد أو القفاز، ودمى القضبان ... الخ (الحيلة، 1999).

عزيزي الدارس ،،، هناك مجموعة من الأمور الواجب مراعاتها عند إنتاج واستخدام الدمى كألعاب تعليمية تعلمية اذكر منها (الحيلة، 1999):

- يجب أن يكون الكلام متكاملاً مع حركة الدمية عند تقديمها للأطفال، لأنهم ميالون للعمل أكثر من الحديث.
- عدم اللجوء إلى الدمى كوسيلة تعليمية، إلا إذا كان العائد المتوقع أفضل من استخدام وسائل تعليمية أخرى.

- إعداد الدمى وتوظيفها بشكل فاعل، يبعث على إثارة التفكير وتنميته، وإثارة الدهشة والاستغراب والخيال.
- أن تكون مدة اللعبة أو عرض الدمية قصيرة، وأن يتناسب أسلوب العرض مع مستوى الفئة المستهدفة.
- أن يرافق عرض الدمية أو اللعبة مؤثرات صوتية وخصوصاً الموسيقا.
- عدم التقيد بحرفية النص، وإدخال التعديلات إذا دعت الحاجة إليها، خصوصاً إذا تحدث الطالب الذي يقوم بالدور مع زملائه الطلبة من جمهور المشاهدين، وينصح بعضهم بذلك لإيجاد جو من التفاعل، والاندماج، والمشاركة.

عزيزي الدارس ،،، لا شك أنك ومما سبق قد توصلت إلى الآتي:

- **اللعبة**: نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعة، وموصوفة مسبقاً، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول إلى الهدف المرسوم، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة (الحيلة، 1999).
- **ادوات اللعب**: مجموعة الأشياء التي يستخدمها الطفل في اللعب، وتختلف هذه الأشياء ما بين الألعاب المصنعة تجارياً كالدمى والسيارات، وبين تلك الأشياء التي تصنعها الأمهات أو الأطفال أنفسهم، إضافة إلى الأشياء التي توجد في بيئة الطفل مثل الرمل، والصناديق، والعلب الفارغة، والحبال، والماء، والقطع الخشبية، ... وغيرها من مواد اللعب (عبد اللطيف وآخرون، 1995).
- **المحاكاة**: تبسيط تجريدي، أو إيضاحي لموقف حقيقي، أو لعملية ما، ومنها يلعب المشاركون دوراً فاعلاً في التفاعل مع أشخاص آخرين أو عناصر من البيئة (الحيلة، 1999).
- **العاب المحاكاة**: تشمل عناصر المحاكاة (تمثيل الأدوار، ونماذج الواقع) وعناصر اللعبة (إثارة الدافعية تجاه هدف معين وقواعد معينة) (الحيلة، 1999).
- **تعليمي**: إن أي شكل من النشاطات السابقة يمكن أن يكون مصمماً لأن يكون تعليمياً لمساعدة شخص ما في تعلم مهارات، أو قيم خارج نطاق اللعب (أي في الواقع)، ويمكن ألا يكون تعليمياً بهدف التسلية، وقد يجمع بين الاثنين معاً (الحيلة، 1999).
- **الدمى**: ما يستخدمه الأطفال أو المعلم في تقديم عروض تمثيلية درامية أو محاكاة لتحقيق أهداف معينة وقد تكون للتعليم أو التسلية (الحيلة، 1999).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما الفرق بين اللعب واللعبة، مع ذكر مثال على ذلك ؟

س2 ما عناصر المحاكاة ؟

س3 ميز بين المحاكاة التعليمية وألعاب المحاكاة .

س4 "تمثل الألعاب التربوية أطراً جذابة ومفيدة لنشاطات التعلم" فسر هذا القول.

س5 كيف توظف الدمى كألعاب تربوية ؟ وضح ذلك بمثال .

تدريبات

1- من خلال سمات اللعب، استخلص تعريفاً خاصاً بك .

2- المحاكاة التعليمية تمثل أنماطاً سلوكية مكتسبة قابلة للإعادة والتمثيل ، ارجع إلى النص واستخلص منه مثالاً يوضح ذلك .

3- المحاكاة التعليمية والدمى ليست ألعاباً تعليمية ، ومن الممكن أن تكون ألعاب المحاكاة والدمى ألعاباً تعليمية ، ارجع إلى النص واستخلص منه مثالاً يوضح ذلك.

نشاطات

1- ابحث في إسهامات "كوينتيليان" في مجال الألعاب التربوية، واكتب تقريراً عن ذلك .

2- ابحث في الكتاب والسنة عن وظائف اللعب مدعماً ذلك بآيات قرانية ، وأحاديث نبوية .

3- ارجع إلى مصادر التعلم الخاصة بالألعاب التربوية ، وميز بين المحاكاة التعليمية، وألعاب المحاكاة ، والألعاب التعليمية ، وألعاب المحاكاة التعليمية ، واذكر مثالاً على ذلك .

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما ياتي :

1. يعود استخدام الألعاب إلى ما قبل :
   أ. 3000 سنة. ج. 1000 سنة.
   ب. 1500 سنة. د. 500 سنة.
2. البداية الحقيقية للألعاب تعود إلى :
   أ. اليابانيين. ج. الهنود.
   ب. الصينيين. د. جميع ما ذكر.
3. العامل الأهم في تطور الألعاب التربوية يعود إلى :
   أ. الحرب العالمية الثانية ج. الإنترنت
   ب. استعمال الحاسوب د. الألعاب الشعبية
4. بدأت المدارس تزاول الألعاب التربوية بالسماح للطلبة بالقيام باللعب:
   أ. الإيهامي ج. بالشطرنج
   ب. الشعبي د. جميع ما ذكر
5. تؤكد الدراسات التربوية والنفسية أن اللعب :
   أ. يمثل موقفاً تربوياً حيوياً في تربية الطفل .
   ب. مدخل وظيفي لعالم الطفولة .
   ج. وسيط تربوي فعال لتكوين شخصيات الأطفال في سنوات عمرهم الأولى .
   د. جميع ما ذكر.
6. النظرية النفسية التي ترى أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نموه العقلي هي :
   أ. السلوكية ج. المعرفية
   ب. الإنسانية د. جميع ما ذكر
7. تعد الدمى من :
   أ. العاب المحاكاة ج. ألعاب تعلمية
   ب. ألعاب تعليمية د. جميع ما ذكر
8. هناك أهداف متعددة يسعى اللاعب لتحقيقها من خلال الألعاب التربوية التي لا تتطلب المنافسة منها :
   أ. وعي النفس ج. الحساسية والتطور القيادي
   ب. التقمص العاطفي د. جميع ما ذكر
9. تعتمد المحاكاة التعليمية على :
   أ. النماذج ج. اللعب الإيهامي
   ب. التمرين والممارسة د. جميع ما ذكر
10. الألعاب التي تجمع بين صفات المحاكاة واللعب والتعليم تدعى :
   أ. محاكاة تعليمية ج. ألعاب تعليمية
   ب. ألعاب محاكاة د. ألعاب محاكاة تعليمية

11. "نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها المرء منفرداً أو في جماعة أو مجموعة، لتحقيق غاية فعلية"، هو تعريف :

أ. اللعب ج. اللعبة

ب. الدمى د. المحاكاة

12. الذي يوضح الألعاب بأنها : "تنافس يعتمد على المهارة أو الحظ، وتلعب تبعاً لقواعد وقوانين معينة" هو تعريف:

أ. اللعب ج. الدمية

ب. اللعبة د. المحاكاة

13. الذي يجعل اللعب أكثر تسلية ومتعة هو :

أ. الواقع ج. الفرق بين اللعب والواقع

ب. التفاعل د. جميع ما ذكر

14. من أهم عناصر اللعبة :

أ. المنافسة بين اللاعبين ج. إثارة الدافعية نحو هدف مرغوب فيه

ب. تمثيل الواقع د. جميع ما ذكر

15. بداية الألعاب تعود إلى :

أ. الألعاب الإيهامية ج. لعبة الشطرنج

ب. الألعاب الشعبية د. جميع ما ذكر

16. إن لعب الأطفال نشاط، وكونه نشاطاً يعني أنه :

أ. لا قسر فيه ولا إجبار ج. غير موجه من قبل الكبار دائماً

ب. الطفل اللاعب ملزم على المشاركة في اللعبة دائماً د. جميع ما ذكر

17. تمتاز ألعاب الأطفال بما يأتي:

أ. غايتها الاستمتاع. ج. لها شروطاً وقواعد معينة.

ب. تنعدم فيها المنافسة. د. جميع ما ذكر.

18. من الشروط الواجب توافرها في لعب الأطفال:

أ. أن الطفل قد لا يمارس اللعب بنفسه .

ب. ألا يكون للعب دوافع غير الاستمتاع .

ج. أن يكون اللعب عبارة عن نشاط فردي فقط .

د. جميع ما ذكر.

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الثاني

الألعاب التربوية :
أهدافها، وظائفها، وأنواعها، وارتباطها بالواقع المدرسي

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) الأهداف التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها.

(2) وظائف الألعاب التربوية.

(3) انواع اللعب والألعاب التربوية.

(4) الألعاب التربوية والواقع المدرسي.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، أرحب بك في الموضوع الثاني من كتاب "الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها"، والذي يحمل عنوان "الألعاب التربوية: أهدافها، ووظائفها، وأنواعها، وارتباطها بالواقع المدرسي ؟"، وأتوقع منك بعد دراستك لهذا الموضوع وتنفيذ النشاطات والتدريبات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به ، أن تكون قادراً على :

- التعرف إلى الأهداف التربوية التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها.
- استخلاص قائمة بالأهداف التربوية التي يمكن تحقيقها في البيئة الأردنية.
- استخلاص وظائف الألعاب التربوية.
- التمييز بين أنواع الألعاب التربوية.
- استنباط مثالٍ على كل نوع من أنواع الألعاب التربوية.
- تكييف الواقع المدرسي ليتناسب وتوظيف الألعاب التربوية.

عزيزي الدارس ،،، قبلَ الخوض في محتويات هذا الموضوع لنقرأ سوياً المشاهد الآتية:

المشهد الأول

في إحدى أزقة مخيم جنين في فلسطين، تقوم مجموعة من الأطفال بتنفيذ لعبة شعبية يطلقون عليها "لعبة إسعاف المصاب" حيث يقوم أحد الأطفال بتمثيل دور المصاب الذي تلقى رصاصة من جنود العدو في أثناء مقاومته لهدم بيته، وتقوم مجموعة من الأطفال بحمل الطفل المصاب والركض فيه في الزقاق وفي جميع الاتجاهات، وهم يقولون بصوت واحد ومرتفع جداً، إسعاف ... إسعاف ... إسعاف، فيأتي طفل آخر مسرعاً يمثل سيارة الإسعاف (يغطي جسمه لباس عليه رسم هلال، يكتب أسفله إسعاف)، ويمسك في ملابس الطفل الذي يمثل سيارة الإسعاف طفل آخر يمثل الطبيب الذي يلبس مريولاً أبيضاً، ويقوم بوضع الطفل المصاب على الأرض ثم يتحسس جسم الطفل المصاب ويقيس نبضه، وكأنه يسعفه ويقول (الطبيب): الحمد لله على السلامة الإصابة بسيطة وخارجية، ويخاطب الجميع قائلاً الحمد لله على سلامته، ويتكرر هذا المشهد مع طفل آخر.

عن الحيلة (2002)

المشهد الثاني

في إحدى شوارع قرية عربية وبينما الجد والجدة والوالد والوالدة يجلسون على مدخل بيتهما تشاهد طفلين يقفان بصورة متعاكسة أي ظهورهما إلى بعضهما بعضاً بشكل متلاصق، ثم يمد كل منهما يديه إلى الخلف لتتشابك عند نقطة التقاء الذراعين، ثم يبدأ أحدهما برفع الآخر على ظهره وفي أثناء ذلك يسأل الطفل الحامل الطفل المحمول "شفت القمر"، فيرد عليه المحمول: نعم شفته، فيرد الحامل: شو تحته، فيجيب المحمول: حمص مقلي، فيقول الطفل الحامل طيح (انزل) يا عقلي، ثم يقوم الطفل المحمول بأخذ دور الطفل الحامل ويكرر ما حدث سابقاً من حركات وحوار، وهكذا تستمر اللعبة بين الطفلين بصورة متبادلة إلى فترة من الزمن، وتشاهد الوالدين والجدين يرقبان طفليهما بشدة والابتسامة تعلو وجوههم.

(عزيزي الدارس ،،، إن هذا المشهد يمثل اللعبة الشعبية "شفت القمر.)

عن الخوالدة (1987)

المشهد الثالث

مجموعة من الأطفال (بنات وأولاد معاً) يجلسون في قاعة مكتبة المدرسة وكل منهم يحمل ورقة وقلماً ويجلس على طاولة منفصلة، وهناك طفل يمثل دور قائد المجموعة، يطلب إليهم كتابة اسم فاكهة، تبدأ بحرف "ع" فيسرع كل طفل بكتابة اسم الفاكهة على ورقته، وبعد دقيقة يطلب إليهم أن يكتبوا اسم مدينة يبدأ اسمها بآخر حرف من اسم الفاكهة الذي كتبه (مثلاً كلمة "عنب"، آخر حرف فيها "ب"، فيبحث عن اسم مدينة تبدأ بحرف "ب" مثلاً "بغداد") وهكذا تتكرر الأوامر من قائد المجموعة والطفل الذي يحصل على أكبر عدد ممكن من الأسماء المتصلة يكون هو الفائز.

عن الحيلة (2002)

عزيزي الدارس ،،، لا شك أنك استنتجت من المشاهد السابقة أن الألعاب متعددة في أنواعها ولها أهداف ووظائف لا حصر لها، ويمكن ممارستها في الشارع وفي المدرسة، وسنتعرف سوياً في الصفحات القادمة إلى الألعاب التربوية من حيث أهدافها، ووظائفها، وأنواعها، وارتباطها بالواقع المدرسي.

❶ الأهداف التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها :

عزيزي الدارس ،،، أدركت الحضارات القديمة (وادي النيل وما بين النهرين) أهمية اللعب في إعداد إنسان للحياة، وهذا ما أظهرته الحفريات الأثرية في تلك المناطق، كما أن الألعاب الأولمبية خير دليل على عناية العالم المتقدم بالألعاب، أما التربية الإسلامية فلها دور بارز في التأكيد على أهمية اللعب واللهو البريء في تربية الطفل وتعلمه، وإكسابه المهارات البدنية والاجتماعية، وهذا ما أشارت إليه أحاديث النبي، صلى الله عليه وسلم، والمربين المسلمين (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

عزيزي الدارس ،،، للتعرف إلى أهداف اللعب لنقرأ سوياً النص الآتي :

"يميل الأطفال، وخصوصاً في مرحلة ما قبل المدرسة إلى اللعب النشيط، الذي يعتمد أساساً على الحركة البدنية، وهم بذلك إنما يستجيبون لاحتياجات أساسية، فطر الله عليها الإنسان والحيوان، فاللعب النشيط نوع من التمرين لعضلات الطفل وجهازه العصبي (كما في الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال في الحارة والمنزل) ويمثل في الوقت نفسه أسلوباً لتفريغ الطفل للطاقة الزائدة الناجمة عن تناوله للغذاء، وهو الأمر الذي تقتضيه عملية النمو الجسمي للطفل، إن السعادة التي يحس بها الطفل أثناء اللعب، تعد دليلاً على أن اللعب يمثل إشباعاً طبيعياً لاحتياجاته الأساسية، وإذا كان اللعب عند الكبار وسيلة لملء الفراغ، فإنه بالنسبة للطفل عمل هام جداً، فمن خلال انغماس الطفل في اللعب يطور جسمه وعقله، ويحقق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والعقلية والانفعالية والمهارية، ومن خلاله يصل الطفل إلى أقصى طاقات النضج، كما يمكنه تكريس خبراته السابقة وتعزيز استيعابها حتى تصبح جزءاً من شخصيته، كذلك فإن اللعب يهيئ للطفل التكيف مع المستقبل، من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبه، كما يستطيع من خلال لعبه اكتشاف ذاته واكتشاف البيئة التي يعيش فيها" (عبد اللطيف وآخرون، 1995، 21).

عزيزي الدارس ،،، من خلال النص السابق يتضح لك الأهداف التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها والتي يمكن تلخيصها في الآتي (عفانة، 1996):

1- مساعدة الطفل على التعلم، وعلى استكشاف العالم الذي يعيش فيه.

2- تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للطفل.

3- تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية للطفل.

4- تخليص الأطفال من توتراتهم النفسية المختلفة، وحل مشكلاتهم.

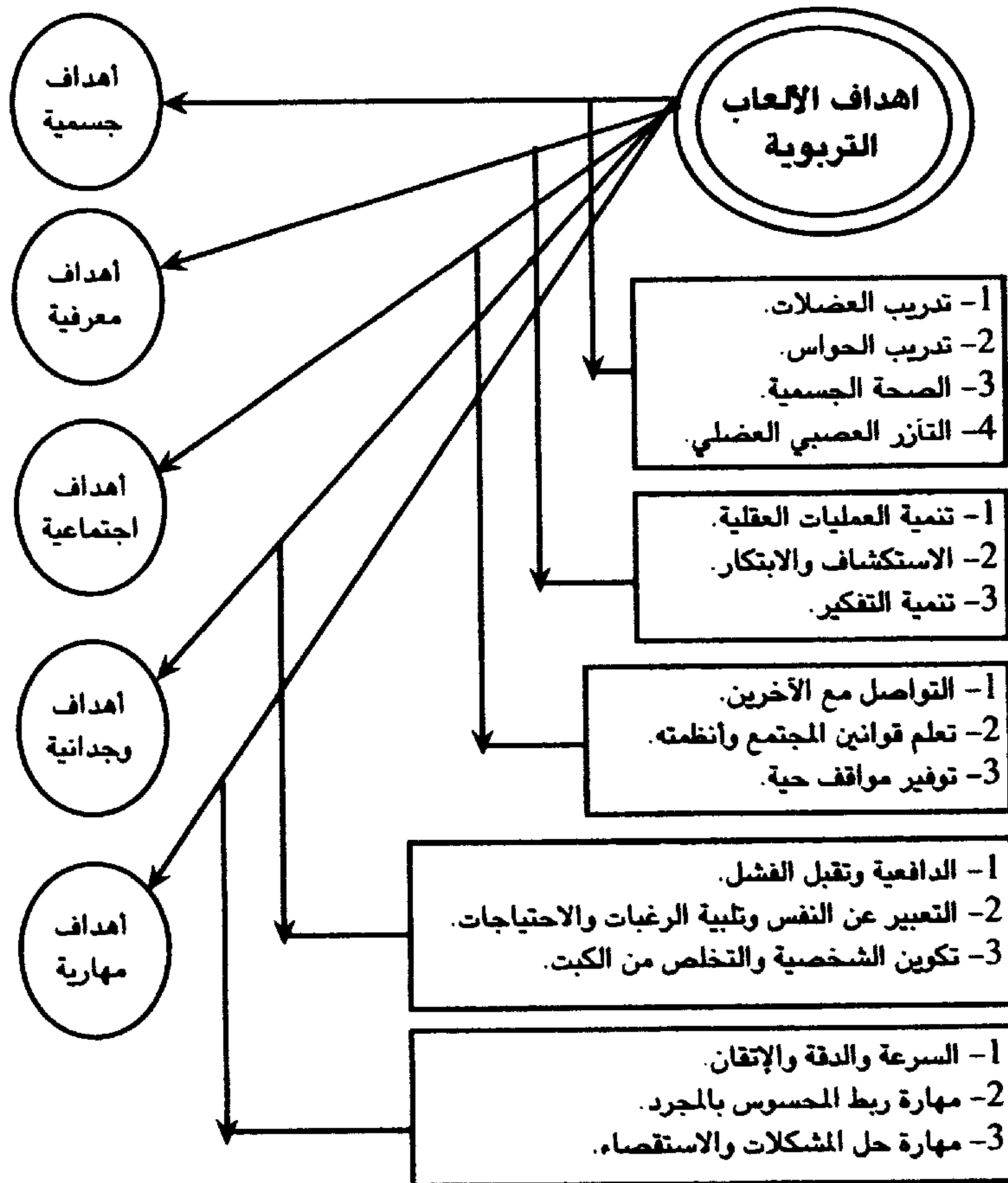
5- تنمية القدرة التعبيرية لدى الأطفال.

6- مساعدة الطفل على النمو الجسمي المتوازن.

7- تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري لدى الطفل.

8- اكتشاف مشاعر الأطفال واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم.

عزيزي الدارس ،،، لقد لخص عفانة (1996 ,22) أهداف الألعاب التربوية في الشكل الآتي:



شكل رقم (2)

التقسيمات الرئيسة لأهداف الألعاب التربوية (عفانة، 1996، 22)

❷ وظائف الألعاب التربوية

عزيزي الدارس ،،، عرفت أن اللعب يتصل اتصالا مباشراً بحياة الأطفال حتى أنه يشكل محتوى حياتهم وتفاعلهم مع البيئة، وهو أداة إنماء وتكوين لشخصية الأطفال وسلوكهم، وهو وسيط تربوي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الإنساني، ولا يرجع مصدر هذه الأهمية إلى النشاط العملي مع الكبار، وإنما يرجع إلى أن اللعب يتمخض عنه تغيرات كيفية تسيطر على حياة الطفل في سنوات المدرسة. ويمثل اللعب المحتوى الذي يحدد طبيعة النشاط وأنماط التفاعل في البيئة المحيطة، وهذا يعني أن شخصية الطفل وما فيها من خصائص جسمية واجتماعية وعقلية وانفعالية وقدرة على مواجهة المواقف والتغلب عليها، يتوقف على محتوى اللعب كنشاط وعلى طريقة تنظيمه، لكي يتمثله الطفل ويحوله إلى قوى بنائية في معارفه وأساليب تفكيره وعلاقاته ودرجة وعيه وقدراته وميوله. وحتى نتمكن من ربط اللعب بنوعية النماء في شخصية الأطفال، ينبغي أن ننوع في ألعابهم بحيث تشتمل على أشكال مختلفة تغطي احتياجات النمو لديهم، على أن تصمم وتخطط لمواجهة الاحتياجات الحركية والانفعالية والعقلية والاجتماعية والتعليمية والنفسية وغير ذلك من مهارات وكفايات تتصل بإنمائهم مثل التوازن والتركيب والتحليل ...الخ.

وعلى ذلك نجد أن اللعب يمثل أدواراً تربوية ونفسية مهمة لحياة الأطفال. ويقدم وظائف تربوية عديدة، وعلى درجة كبيرة من الأهمية لحياتهم وتكوين شخصياتهم ويمكن تلخيص أهم الأدوار التربوية والوظائف في الآتي (مرعي وبلقيس، 1987؛ 1986):

- اللعب أداة تربوية ووسيلة تساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها لغرض تعلمه وإنماء شخصيته وسلوكه.
- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة.
- يمثل اللعب أداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
- يمثل اللعب أداة فعالة يمكن استعمالها لتخليص الأطفال من الأنانية والتمركز حول الذات، ونقلهم إلى مرحلة تقدير الآخرين وإعطاء الولاء للجماعة والتكيف معها.

- اللعب وسيلة مرنة يمكن أن توفر فرصاً أو مداخل لإحداث النمو والتوازن لدى الأطفال إضافة إلى أنه يشبع ميولهم ويلبي رغباتهم.
- يعد اللعب وسيلة اجتماعية لتعليم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثُّل القيم الاجتماعية.
- اللعب أداة ترويض لتطوير جسم الطفل وإنمائه وتشكيل أعضائه وإنضاجها وإكسابها المهارات الحركية المختلفة التي تنطوي على أهداف تربوية.
- اللعب وسيلة فعالة في اكتشاف شخصية الأطفال وإمكاناتهم النفسية والعقلية إضافة إلى أنه أداة تشخيص تكشف عما يعانيه الأطفال من اضطرابات نفسية وعاطفية وعقلية.
- اللعب وسيلة علاجية فعالة يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها الأطفال كالاضطرابات الشخصية والنفسية والعقلية والحركية.
- يمثل اللعب أداة فعالة في تنشئة الأطفال وبناء شخصياتهم وتوازنهم الانفعالي والعاطفي وإكسابهم بعض الاتجاهات، والمفاهيم الاجتماعية التي تساعدهم على التكيف مع البيئة.
- يشكل اللعب من الناحية التربوية أداة فعالة في تكوين النظام القيمي والأخلاقي من خلال اللعب والتواصل مع الآخرين، كما يكسبهم معايير السلوك الاجتماعي المقبول في إطار الجماعة.
- يعد اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم كما أنه أداة تواصل بين الكبار والصغار.
- اللعب يمثل أسلوب المجتمع في توفير الفرص لإطلاق القدرات الكامنة واكتشافها ورعايتها وتوجيهها، وهو بذلك يعد صمام الأمان، ومؤسسة تربوية حقيقية تعمل تلقائياً قبل المدرسة وبعدها.
- اللعب قناة أساسية من القنوات التي تنتقل عبرها المعرفة والتكنولوجيا والاتجاهات والقيم والعادات والتقاليد من جيل إلى آخر ومن فرد إلى آخر.

وبالرغم من أن اللعب يمثل دوراً حيوياً لا يمكن إنكاره في تربية الأطفال وإنمائهم، إلا أن هناك فئة من الكبار لا يقدرون أهمية اللعب لشخصيات الأطفال لذا نراهم ينكرون عليهم اللعب بل ينظرون إليه على أنه مضيعة للوقت وهو اختيار للقيمة الأدنى من بدائل الأعمال المتاحة للطفل، وتظهر هذه الدونية عندما يقابل اللعب بالمذاكرة أو القراءة أو الواجبات المنزلية أو أي نشاط آخر

ديني أو أكاديمي، فعلى الآباء والأمهات تغيير مفهومهم للعب واتجاهاتهم نحو أطفالهم وهم يطلبون منهم شراء لعبة أو يستأذنونهم لممارسة لعبة محددة أو الاشتراك في أي نشاط آخر يتصل باللعب داخل المؤسسات التربوية أو خارج إطارها.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر خمس وظائف يمكن أن تحققها الألعاب التربوية في البيئة الأردنية

س2 "يمثل اللعب المحتوى الذي يحدد طبيعة النشاط وأنماط التفاعل مع البيئة المحيطة" اذكر مثالاً يوضح ذلك .

س3 "اللعب وسيط تربوي" فسر هذا القول .

س4 "اللعب يساعد الطفل في تنمية مواهبه وقدراته الخاصة" فسر ذلك مستعيناً بأمثلة .

3 أنواع اللعب والألعاب التربوية

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تعرفنا معاً إلى الأهداف التربوية التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها لدى الأطفال، وعلى وظائفها يمكننا الآن تصنيف اللعب والألعاب التربوية إلى الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ David and et. al., 2002):

أولاً: اللعب البدني:

من أكثر أنواع اللعب شيوعاً لدى الأطفال اللعب البدني والحركي، ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر تنظيماً وجماعية على النحو الآتي:

1- **اللعب الحس حركي:** إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالآتي:

- نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل، ويتفوق به، ويتوقف عنه متى رغب، وهو نشاط فردي في معظمه.
- نشاطات اللعب تكون في غالبيتها استكشافية واستطلاعية، وفيها يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه ومعالجة الأشياء وتناولها واللعب بأطرافه، ومن الأمثلة على نشاطات اللعب الحس حركي: الألعاب الاستطلاعية، مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة،

القبض على الأشياء وقذفها أو رفعها أو وضعها في الفم ومضغها أو خلط الطعام بعضه ببعض...الخ. وينزع الطفل في اللعب الاستطلاعي إلى تدمير الأشياء بجذبها بعنف أو الإلقاء بها بعيداً، وهذا يتطلب من الوالدين الحرص على عدم وضع أشياء في متناول يده قد تضره، أو تلحق الأذى بالآخرين.

وفي النصف الثاني من عامه الأول ينجذب الطفل إلى ألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى ألعاب الأم.

2- **ألعاب السيطرة والتحكم**: في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدماً وتعقيداً تعرف بألعاب السيطرة أو التحكم، والتي تمكنه من تعلم مهارات حركية جديدة كالتوازن والتآزر الحس حركي ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة حيث يهتم الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع، والقفز من أماكن مرتفعة، والحجل على قدم واحدة، والتقاط الكرات برشاقة، والقيام بالمهارات اليدوية كالقص والثني، والركض عكس الريح، والاستماع إلى الموسيقا ...الخ.

3- **اللعب الخشن**: يعد هذا النوع من اللعب أكثر شيوعاً لدى الأطفال الذكور خاصة في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة حيث يعمد الأطفال إلى اختبار قدراتهم البدنية عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك بالأيدي وقذف الكرات. وغالباً ما يرافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحادة كالصراخ والكيد للآخرين والإيقاع بهم.

4- **اللعب الجماعي**: يلاحظ الاهتمام الشديد لطفل ما قبل المدرسة في اللعب مع أطفال الجيران وهذا ما يعرف بألعاب الجيرة، حيث تكون جماعة اللعب غير محددة، وقد تجرى بدعوة من أحد الأطفال قد يكون الأكبر عمرا حيث يتبع الباقي تعليماته ويقلدون بعضهم بعضاً، وغالباً ما تكون هذه الألعاب بسيطة غير معقدة وقواعدها قليلة، ومن الأمثلة على ألعاب الجيرة: الاستغماية والاختباء والمطاردة والثعلب فات، وبيت بيوت (أدوات مطبخ، حجرة نوم، صالون).

ومع تقدم الطفل في العمر يبدأ بالتحول من اللعب الفردي وألعاب الجيرة إلى الألعاب التنافسية والتي تعرف بألعاب الفريق أو الألعاب الثنائية. حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق، ومن الأمثلة على الألعاب المنظمة: الألعاب الرياضية الجماعية (كرة القدم، اليد، الطائرة)، أو الألعاب الثنائية (كرة الطاولة) والألعاب الترويحية.

وتعد الألعاب الرياضية والترويحية (ألعاب الفريق الثنائية) مصدراً لسعادة الطفل وبهجته إضافة إلى كونها وسطاً مهماً في عملية تطبيعه الاجتماعي، واكتسابه للمهارات الحركية وتنشيط أدائه العقلي والمدرسي، وتكون مفيدة عند ذاته وشخصيته بوجه عام.

عزيزي الدارس ،،، يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل وفق نمو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الآتي:

- **اللعب الفردي:** وفيه يلعب الطفل مستقلاً وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله.
- **اللعب المشاهد:** وفيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.
- **اللعب الموازي:** نشاطات لعب متشابهة يقوم بها طفلان أو أكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.
- **اللعب المشترك:** وفيه يتفاعل الأطفال معاً في اللعب بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم بعضاً لكن يظل كل واحد منهم يقوم بلعبة واحدة.
- **اللعب التعاوني:** وفيه يعمل الأطفال معاً ويساعدون بعضهم بعضاً لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيها بينهم.

ثانياً: اللعب التمثيلي:

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، وفي نشاطات اللعب التمثيلي يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله، ومن فوائد اللعب التمثيلي للطفل أذكر الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Kaye, 2001):

- يؤدي في حياة الطفل وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية قدرة الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية.
- وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالباً وبالواقع أحياناً.
- يعد متنفساً لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة صحيحة، وقد لوحظ أن الأطفال غير القادرين على التكيف يستمتعون أكثر بالألعاب التمثيلية ويمضون وقتاً أطول في ممارسة نشاطاتها.

- يسـاعـد الطفل على فـهم وجـهات نظر الآخـرين من خـلال أدائه لدورهـم كدور الأم أو المعلم أو الجندي. وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل.

عزيزي الدارس ،،، مما سبق يمكنك تلخيص فوائد اللعب التمثيلي على الشكل الآتي:

1- عقلية: تعلمه التفكير الابتكاري.

2- اجتماعية: تعلمه الدور والإعداد للحياة.

3- نفسية: تعويضية علاجية.

ويعد اللعب الرمزي من أشكال اللعب التمثيلي حيث يستـخدم الطفل الدمى كرمـوز تمثل وتقوم مقام الأشياء والموضوعات الأخرى.

ثالثاً: اللعب التركيبي البنائي:

في سن السـادسـة من العمـر يبدأ الطفل باسـتـخدام المواد بطريقـة مـحددة ومـلائمـة في البناء والتشـييد، بينمـا يكون قبل سن السـادسـة موضـعـاً للصـدفـة حيث يضـع الطفل الأشـيـاء بجـوار بعضـهـا بعضـاً، وإذا مـا شكلت هذه الأشـيـاء نموذجـاً مـألـوفـاً فإنه يشـعـر بالسـعـادة والبـهـجة. وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النمـاذج مثل عمل العجينة على شكل جبال واسـتـخدام القص واللصق والألوان، وجمع الأشيـاء.أما في مرحلة الطفولة المتـأخرة، فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشـاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية: بناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال ... الخ.

رابعا: الألعاب الفنية:

تتمـثل الألعاب الفنية في النشـاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجـدان، والتذوق الجمـالي، والإحساس الفني، ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يأتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Kaye, 2001):

1- الرسم: تعـد رسـومـات الأطفـال من أكـثـر الأنشطة دلالة على التـألـق الإبداعي عندهم، ويتطور الرسم في مراحل ثلاث هي:

المرحلة الأولى: تعرف بمرحلة الخربشـة أو الشـخبطة وتمتد من السنة (1 - 3) من العمـر، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو إصبع من الطباشير، والرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكوين صور وأشكال جمالية، ويقوم الطفل برسم بعض

الخطوط بواسطة قلم عريض. كما يقوم بعمل خطوط على التراب في الشارع أو على جدران المنازل.

المرحلة الثانية: تعرف بمرحلة الأشكال والتصاميم، وتمتد من السنة (3 - 5) من العمر حيث يطور الطفل من الخطوط التي تعلمها في المرحلة السابقة أشكالاً وتصاميم معينة. وهذه التصاميم والأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط ويكون للطفل نمطه الخاص به ومجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه.

ولعل من الخطأ الكبير أن يتدخل المربون في رسومات الأطفال، فرسوم الأطفال تعد خلاقة وليس نسخاً مباشراً للأشخاص والأشياء، فالطفل يرسم الأشياء كما يتذكرها ويتصورها أو كما يجب أن تكون عليه من وجهة نظره.

المرحلة الثالثة : تعرف بمرحلة الصورة وتبدأ من (5) سنوات إلى ما بعد ذلك، ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع، وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص حيث يلاحظ أن الأطفال في كافة أرجاء العالم يرسمون الأشخاص بالطريقة نفسها. ويعبر الأطفال في رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل مواضيع الرسم.فالأطفال الصغار يعبرون عن أشياء، وأشخاص، ومنازل حيوانات مألوفة، وأشجار. والأطفال الأكبر سناً، يتزايد اهتمامهم برسم الحيوانات، والمنازل والأزهار كما يلجأون إلى رسم مناظر هزلية كاركاتيرية تعبر عن موضوعات ومواقف مختلفة، وكذلك رسم الألوان والتصميمات. ويتأثر اختيار موضوعات الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منها: جنسه، ومستواه الاقتصادي والاجتماعي، ومستواه العقلي، وصحته النفسية وبيئته الاجتماعية والثقافية والطبيعية.

وتعد رسومات الأطفال بأنها:

- أداة تعبير عن المشاعر والأحاسيس والتطورات.
- وسيط للابتكار والإبداع وعمل التصاميم والأشكال.
- أداة للتذوق والاستمتاع الجمالي.
- أداة تشخيص للاضطراب النفسي ووسيلة للمعالجة.

2- **الموسيقا**: من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقا من جهة واستمتاعهم بها من جهة ثانية. ومن منا لا يذكر أغاني الأم لطفلها الرضيع كي تجعله يسترخي وينام، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها

الكلمات بحركات معينة، وتتطور قدرة الطفل من مجرد المشاركة في الغناء إلى التذوق الموسيقي وإتقان مهارات العزف على الآلات الموسيقية.

خامساً : الألعاب الثقافية:

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية، وتتميز هذه الألعاب بالآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Kaye, 2001؛ Williames, 2001):

- أنها نشاطات مثيرة لاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها ومجالاتها.
- أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهداً ذهنياً سواء في استقبال المعلومات أو إدراكها أو تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزانها.
- أنها نشاطات تجلب "ضمناً" الإحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها.

كما وتساعد الألعاب الثقافية الطفل في اكتساب المعارف والخبرات وتنمي آفاقه وقدراته الفكرية، وبذلك، فإنها تُعد وسيطاً لتربية الأطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع. وهناك أشكالاً عديدة من أنشطة الألعاب الثقافية منها: القراءة، تصفح الكتب والمجلات، مشاهدة البرامج التلفازية والسينمائية والمسرحية والألعاب الفكرية كالشطرنج.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 حدد نشاطات اللعب التي يمكن للمعلم استخدامها لتحقيق الأهداف التعليمية الآتية :

-يعبر عن حسه وتذوقه الجمالي.

-يعتز المتعلم بإنجازات وطنه

س2 اذكر مثالين على كل من أنواع الألعاب الآتية ، غير الواردة في النص :

-الألعاب التركيبية (البنائية).

-الألعاب الفنية.

-الألعاب التمثيلية.

س3 ماذا نعني بكل من الألعاب الثقافية ، والألعاب الرمزية ؟

س4 اذكر فوائد اللعب التمثيلي .

4 الألعاب التربوية والواقع المدرسي

عزيزي الدارس ،،، للتعرف إلى العلاقة بين الألعاب التربوية والواقع المدزسي اقرأ النص الآتي وأجب عن الأسئلة التي تليه :

تعد مواد اللعب وأنشطته أفضل وسيلة لتعبير الطفل عن نفسه، كما أنها تتيح للكبار تفهماً أفضل لشخصية الطفل. ومن ناحية أخرى، يمكن استخدامها أساساً للطرائق والأساليب التعليمية التي يرغب الكبار في تبنيها في تعليم الأطفال؛ لأن الأمر الطبيعي هو أن يحتل اللعب مكانته اللائقة في الصف. ولقد عبر الخطيب الروماني "كوينتيليان" (Quintilian)، منذ حوالي ألفي عام عن رغبته في أن يصبح التعلم لعبة للطفل. ولكن بالرغم من النظريات المبتكرة التي وصفها "كلاباريد" ومن بعده "دكرولي" "وفرينيه"، فإن المؤسسات التربوية في أنحاء مختلفة من العالم ما تزال تفتقر إلى الإدراك الكامل لأهمية اللعب. وفي هذا الصدد كتب "توريه" يقول "إن ذلك جاء نتيجة موقف بعض الكبار المناوئ للعب ومحاولتهم إعاقته كما لو كان مضيعة للوقت والجهد، في حين أن هنالك أموراً أخرى أكثر إلحاحاً وأهمية تنتظر الإنجاز، وهذا في الواقع هو موقف بعض المعلمين الذين يستعجلون الطفل للوصول إلى سن الرشد بأسرع ما يمكن، وكذلك موقف الآباء الذين يعتبرون أطفالهم استثماراً لا بد أن يأتي بمردوداته حالما يصبح الفرد قادراً على السير والكلام، وتمييز يده اليسرى من اليمنى". إن هذا ينطبق على الآباء الذين يعيشون في بيئات اجتماعية واقتصادية فقيرة لا تشجع اللعب بغية تحويل الطفل إلى نموذج مصغر للبالغ، يتوقع منه الانصراف إلى أنشطة كسب العيش قبل أن يكون قد تعلم اللعب فعلاً (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987).

إن هذا الموقف السلبي من اللعب لا يقتصر على البلدان النامية أو الأسر الفقيرة، ففي المجتمعات التي تبالغ في التركيز على التعليم الرسمي باعتباره الأسلوب المثالي لتحقيق التقدم الاجتماعي، هنالك ميل إلى اعتبار اللعب فعالية غير منتجة، وهذا يفسر لنا سبب إبعاده عن الصف بعد مرحلة رياض الأطفال (عندما تبدأ الدراسة جدياً) وممارسته في ساحة اللعب فقط. ذلك لأن التعليم المدرسي التقليدي يستند إلى الفكرة القائلة بأنه في اللحظة التي يبدأ فيها الطفل بتعلم القراءة والكتابة والحساب، ويصبح الهدف من التعلم مجرد الحصول على شهادة، فإن اللعب يتحول إلى نشاط صبياني، لملء وقت الفراغ، وللاسترخاء من الإرهاق العضلي والذهني (صباريني وغزاوي، 1987).

لقد وجّه "كوموكرو" الانتباه إلى المخاطر التي تنشأ عن عدم التمييز بين اللعب والعمل المدرسي. فعندما يتدخل أحد البالغين في لعبة ما، فإنها تفقد صفتها لعبة أطفال. واللعبة التي تترك لتسير في مجراها الطبيعي، سوف لا تساير رغبة المعلم، ومن ثم فإنه سيميل إلى إجراء التغييرات التي تخدم أغراضه التربوية. وفي مثل هذه الظروف، يحتمل أن يصبح اللعب شكلاً آخر من أشكال العمل، وبذا يواجه المربّي معضلة كبيرة، ألا وهي أنه على الرغم من إدراكه للوظيفة التربوية للعب، فإنه يعجز عن توجيهه الوجهة التي تخدم الأغراض التربوية (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

ومن الضروري أن ندرك بأن اللعب يهدف إلى مساعدة الطفل على التعلم الذاتي، ومن وجهة نظرنا فإن دور البالغ ينبغي أن يقتصر على تشجيع اللعب الجماعي، والإجابة عن أسئلة الأطفال في أثناء ممارستهم الألعاب، كما أن عليه أن يحتفظ بخزين من المواد التي قد يطلبونها منه. إنها مهمة عسيرة؛ ذلك لأن القيام بالتدريس وتجنب تقديم الإجابات الصحيحة فن في حد ذاته، ولكن هذا لا يعني التطرف في هذا الاتجاه والانزواء سلبياً في مؤخرة الصف، والاكتفاء بمراقبة لعب الأطفال. إن تبادل وجهات النظر مع الأطفال، وحثهم على إبداء وجهات نظرهم عن الأشياء والإنسان فن ليس له وصفة ثابتة.

ولهذا فلا ينتظر من المعلم إدخال أنشطة اللعب إلى الصف نتيجة دافع من حماس طارئ، دون أي معرفة مسبقة وشاملة بالأساليب التي يمكن للعب من خلالها مساعدته في أداء عمله.

يبقى اللعب – بالنسبة إلى المعلم – من أفضل السبل للتعرف إلى الطفل، وخاصة فيما يتعلق بالبناء السيكولوجي لشخصيته وبيئته الثقافية والاجتماعية، فمن خلال مراقبة الطفل في أثناء اللعب، يمكن اكتشاف حالات الإعاقة الحسية والحركية والعقلية المؤثرة في نموه، إضافة إلى تشخيص مدى نموه العقلي، وهذا ما يجب أن نضعه نصب أعيننا، إذا ما أردنا تحسين الطرائق التعليمية المعتمدة، وتحديد أكثرها فاعلية لأنه؛ مهما بلغ عمر الطفل، فإنه ينتمي إلى ثقافة معينة ينبغي على الآخرين احترامها وتفهمها. إن إدراك الجوانب المختلفة لتلك الثقافة من شأنه أن يساعد المربي على تفهم طريقة تفكير تلاميذه الصغار، ومعتقداتهم وتجاربهم وطموحاتهم ومن ثمّ يمكنه وضع استراتيجيته التربوية في ضوء هذه الأسس.

وعندما يفشل التفاهم اللفظي بين التلاميذ أنفسهم، أو بين المعلم وتلاميذه، يمكن خلق التفاهم من خلال اللعب. وأخيراً فإن اللعب يوفر متنفساً في العمل والفعاليات الجماعية.

ولهذا، فبعد أن يدرك المعلمون أن اللعب حاجة حيوية بالنسبة إلى الطفل، وبأنه مؤسسة تربوية قائمة بذاتها، فإنهم لا بد أن يقروا بأهميته في تدريسهم. إن إدخال عنصر اللعب في التعليم يتطلب إجراء تغييرات ملموسة في الجدول المدرسي، والأبنية المدرسية والمنهاج المدرسي؛ إذ ينبغي تنظيم ساحة لعب واسعة، يمكن للأطفال استخدامها وفق احتياجاتهم خارج إطار الهياكل التعليمية الرسمية. ومما لا شك فيه أن تنظيم هذه الساحة قد يتخذ أشكالاً مختلفة وفقاً للظروف البيئية والمعاشية؛ ففي البيئة الريفية، يفضل تخطيط ساحة واسعة تحوي على مؤشرات وعوائق وعلامات، بينما يحبذ أن تكون ساحة اللعب في المدن على شكل فضاء مفتوح، على غرار قطعة الأرض الخالية المهجورة التي تُعدالملاذ الأخير الذي يلجأ إليه أطفال المدن لمزاولة اللعب. وعلى حد سواء، فإنه من المستحسن توفير الحرية الكاملة للأطفال الذين تخضع حياتهم لنظام دقيق، بينما يفضل تنظيم لعب وأوقات فراغ أولئك الذين غالباً ما يتركون على أهوائهم.

وهكذا، فإن الخطوة الأولى التي ينبغي على المعلم اتخاذها هي أن يبذل كل ما في وسعه لتشجيع أنشطة اللعب بشكل عفوي، دون اللجوء إلى فرض سيطرته عليها، وذلك عن طريق التشجيع الضمني، وعدم التدخل المباشر الذي يلقى استحساناً من الأطفال. وعلى أية حال، فإن الدور الأساسي للمعلم يكمن في تطوير مهارة اللعب وتعزيزها عن طريق تشجيع الأطفال من كلا الجنسين، ومن مختلف الفئات العمرية والخلفيات الاجتماعية والعرقية، على المشاركة وتبادل تجاربهم وخبراتهم، وبهذه الطريقة يساعد على إقامة نظام حقيقي لتطوير المعرفة المكتسبة من خلال أنشطة اللعب في البيئة الطبيعية للأطفال.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 من الذي نادى قديماً بأن يصبح التعلم لعبة للطفل ؟

س2 ما سبب إبعاد الألعاب عن صفوف الحلقة الأساسية الأولى في الدول النامية؟

س3 "عندما يتدخل الكبار في لعبة ما ، فإنها تفقد صفتها لعبة أطفال" فسر هذا القول بمثال .

س4 "اللعب يهدف إلى مساعدة الطفل على التعلم الذاتي" فسر هذا القول .

تدريبات

1- فسر الآتي بمثال :

-رسومات الأطفال تعد وسيلتهم في التعبير عن معاناتهم .

- اللعب يمثل أحد الوسائط التي تستخدمها الدولة والمجتمع لتحقيق سياستها الأيديولوجية.

2- ما أوجه الشبه والاختلاف بين الألعاب التركيبية والألعاب الفنية ؟

3- يعد العلاج باللعب من الطرائق الفعالة في تعديل سلوك الطفل ومعالجة اضطراباته النفسية، اذكر الأدلة التي تؤيد ذلك .

4- "يعد اللعب من أفضل السبل بالنسبة للمعلم للتعرف إلى الطفل" فسر هذا القول موضحاً ذلك بأمثلة .

نشاطات

1- يعد اللعب جزءاً من ثقافة المجتمع وأسلوبه في الحياة وتراثه الثقافي الاجتماعي، فسر ذلك مستعيناً بأمثلة من الألعاب البيئية في المجتمع الأردني.

2- تعد الألعاب الشعبية (البيئية) من الألعاب المتوارثة اجتماعية، اكتب تقريراً توضح فيه أهمية الألعاب الشعبية في تربية الطفل.

3- يعتقد بعض الآباء أن التربية الديمقراطية تعني إعطاء الطفل حرية الاختيار لمشاهدة ما يريد من برامج تلفازية فضائية حتى يمكنه التعايش مع عصره ، ناقش مدى صحة أو خطأ هذا الاعتقاد .

4- اكتب تقريراً عن أهمية البيئة المدرسية في تفعيل الألعاب التربوية .

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما ياتي :

1. واحدة من الآتية ليست من وظائف الألعاب التربوية :

أ. أداة تعلم وتلقين . ج. أداة تعبير .

ب. أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية. د. أداة لتنمية الجوانب المعرفية الإدراكية.

2. يمثل اللعب أدواراً :

أ. تربوية . ج. نفسية .

ب. اجتماعية . د. جميع ما ذكر

3. وسيلة خلق التفاعل ما بين الطفل والبيئة هي :

أ. الدراسة العميقة ج. الألعاب التربوية

ب. مشاهدة التلفاز د. جميع ما ذكر

4. من الأدوار التربوية والوظائف التي يقدمها اللعب للأطفال :

أ. يمثل وسيلة تقرب المفاهيم للأطفال .

ب. يمثل أداة فعالة في تنشئة الأطفال .

ج. وسيلة اجتماعية لتعليم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل .

د. جميع ما ذكر.

5. واحدة من الآتية ليست من ألعاب السيطرة والتحكم:

أ. الحجلة ج. الركض عكس الريح

ب. القص والتحكم د. تمثيل الأدوار

6. واحدة من الآتية ليست من الألعاب الجماعية :

أ. الثعلب فات ج. المصارعة

ب. بيت بيوت د. الاستغماية

7. الذي يرتبط بنمو قدرة الطفل على التفكير الرمزي هو اللعب :

أ. التمثيلي ج. الجماعي

ب. الخشن د. جميع ما ذكر

8. الذي يؤدي وظيفة تعويضية في حياة الطفل هو اللعب :

أ. التركيبي ج. التمثيلي

ب. الحس حركي د. الجماعي

9. اللعب الذي من خلاله ينفس الطفل عن مشاعره وأحاسيسه هو :

أ. التركيبي ج. التمثيلي

ب. الجماعي د. الحس حركي

10. من فوائد اللعب التمثيلي :

أ. عقلية ج. نفسية

ب. اجتماعية د. جميع ما ذكر

11. يستخدم الطفل الدمى لتقوم مقام الأشياء في اللعب :

أ. الرمزي ج. الحس حركي

ب. الجماعي د. الفني

12. من اكثر الأنشطة والأدلة على التألق الإبداعي عند الأطفال هي الألعاب :

أ. التركيبية ج. التمثيلية

ب. الفنية د. البدنية

13. من أهم الألعاب التي تستخدم لتشخيص الاضطرابات النفسية وعلاجها :

أ. رسومات الأطفال ج. الألعاب التمثيلية

ب. الألعاب الجماعية د. جميع ما ذكر

14. يتأثر اختيار الطفل لموضوع الرسم بعدة عوامل منها :

أ.جنس الطفل وبيئته الاجتماعية والثقافية ج. مستوى الطفل العقلي وصحته النفسية

ب. مستوى الطفل الاقتصادي والاجتماعي د. جميع ما ذكر

15. لعب الأطفال عبارة عن طاقة :

أ. حركية ج. معرفية فقط

ب. ذهنية د. حركية ذهنية

16. إن ارتباط لعب الأطفال بالدوافع الداخلية لديهم يجعل اللعب :

أ. يمتاز بالسرعة والخفة ج. لا يتعب صاحبه كما هو الحال في العمل

ب. حراً ومصحوباً بالمتعة دائماً د. جميع ما ذكر

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الثالث

تفسير نظريات علم النفس للعب

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

أولا : نظريات تفسير اللعب.

(1) النظرية المعرفية في تفسير اللعب.

أ- تفسير بياجيه للعب.

ب- تفسير برونر للعب.

(2) نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب.

(3) النظرية التلخيصية في تفسير اللعب.

(4) نظرية الإعداد للحياة في تفسير اللعب.

(5) نظرية فائق الطاقة في تفسير اللعب.

(6) الإسلام وتفسير اللعب.

(7) نظريات أخرى حاولت تفسير اللعب.

ثانياً : أهم التجارب في مجال الألعاب التربوية.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلمية

يؤمل منك عزيزي الدارس، ومن خلال قراءتك التحليلية الناقدة لنصوص هذا الموضوع والذي يحمل عنوان "تفسير نظريات علم النفس للعب" وتنفيذك للنشاطات والتدريبات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به ، أن تصبح قادراً على :

- التعرف إلى بعض النظريات النفسية التي حاولت تفسير اللعب، وألوان النشاط المرتبطة به عند الإنسان، وأهم التجارب في مجال الألعاب التربوية.
- الموازنة بين وجهات نظر بعض علماء النفس في الألعاب التربوية.
- توظيف المبادئ والأسس النفسية والتربوية المكتسبة في تفسير أنماط سلوك اللعب عند الأطفال.
- الموازنة بين ما جاءت به النظريات النفسية في مجال تفسير اللعب والتطبيق العملي للعب.

عزيزي الدارس ،،، قبل الخوض في تفصيلات محتويات هذا الموضوع لنتمعن بعمق محتويات المشهد الآتي:

مشهد

"فاطمة" معلمة في مدرسة أساسية، تعود إلى بيتها مسرعة لتحضير الطعام لأطفالها الثلاثة (سارة، وأحمد، ومريم) وبعد تناولها لطعام الغداء مع أطفالها تستريح قليلاً، ثم تجلس على طاولة كبيرة تصحح دفاتر طالباتها، وفي أثناء ذلك تنظر إلى أبنائها، تجد "سارة" ذات الأربع سنوات تضع مجموعة من الأوراق أمامها وتحمل قلماً أحمر اللون وتخربش على الأوراق وكأنها تصحح محتوياتها، وتنظر بين الفينة والأخرى إلى أمها وتحاول أن تجعل خربشتها مماثلة لتصحيح أمها (كتابتها على كراسات طالباتها)، أما "أحمد" فتراه يقفز هنا وهناك فوق مقاعد الغرفة يضرب كرته في كل اتجاه ويلحق بها ليضربها مرة أخرى، وهكذا لا يعرف التعب، أما "مريم" ذات الست سنوات فتجدها تقوم بتفصيل ثوب لدميتها الصغير التي ستستخدمها غداً في المدرسة لتمثل بواسطتها دور الأم في المنزل، ويجذب اهتمام الأم أن "مريم" في أثناء تفصيل ثوب دميتها تغني لحظة وتخاطب اللعبة لحظة أخرى.

عزيزي الدارس ،،، إن هذا المشهد يبين لنا تعدد الألعاب، ولكن كيف لنا أن نفسر تقليد "سارة" لأمها، والحركات الزائدة التي يقوم بها "أحمد"، وهدوء وغناء "مريم" وهي تقوم بتفصيل ثوب دميتها، إن ما قرأته في المشهد حاولت نظريات علم النفس تفسيره، كل مدرسة حسب وجهة نظرها، وهذا ما سنعالجه فيما يأتي :

أولاً : نظريات تفسير اللعب

عزيزي الدارس ،،، سعت كثير من نظريات علم النفس إلى تفسير اللعب والأنشطة المرتبطة به لدى الأطفال، وفيما يأتي أهم هذه النظريات:

1 النظرية المعرفية في تفسير اللعب :

عزيزي الدارس ،،، يظهر الاهتمام بدراسة اللعب وتفسيره من خلال ما ورد في كتابات ومؤلفات ونظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفية من أمثال "بياجيه" و"برونر" وغيرهم، وفي هذه العجالة سنسلط الضوء على تفسير "بياجيه" و"برونر" للعب.

أ - تفسير " بياجيه " للعب:

عزيزي الدارس ،،، من هو "بياجيه" ؟ وما هي نظريته المعرفية النمائية ؟ هذا ما سنحاول التعرف إليه سوياً في هذا الموضوع.

"جان بياجيه" (Jane Piaget) عالم نفس سويسري متخصص في علم النفس الارتقائي، اهتم بدراسة العقل ومراحل نموه، ارتبطت نظريته عن اللعب بتعريفه للذكاء، حيث يعرفه بأنه "تنظيم الواقع على مستوى الفعل أو الفكر، لا مجرد نسخه". ولكي تتم عملية تكيف الطفل مع محيطه الطبيعي والاجتماعي والتي تتم بطريقة تدريجية، يسلم "بياجيه" بوجود عمليتين أساسيتين هما: الاستيعاب (التمثل) والتلاؤم. وعملية الاستيعاب أو التمثل هي التغيير من خصائص الشيء حتى تتناسب مع الصورة الموجودة في الذهن. أما التلاؤم فهو: تغير المعاني الداخلية لتتمشى مع المثيرات الجديدة. مثال ذلك عندما تعلم الأم ابنها كلمة قطة، فإذا رأى "كلباً" قال عنه "قطة" وهذه هي عملية التمثل، وعندما تعلمه أمه أن هذا "كلب" وليس "قطة" فإنه يتعلمها، فتكون هذه هي المواءمة (عاشور، 1998).

ويؤكد "بياجيه" أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان. أي التوازن بين الاستيعاب والمواءمة. ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن "بياجيه" يقول إن الاستيعاب بشكله الخالص، حيث (هكذا) لا يكون متوازناً بعد التلاؤم مع الواقع، ليس سوى اللعب. أما المواءمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليداً، وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء (عاشور، 1998).

ويشير "بياجيه" إلى أن: "خاصية الطفولة بالتحديد هي سعي لتحقيق هذا التوازن عبر سلسلة

من التمارين والسلوكات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل". ويرى "بياجيه" أن للعمليات مراحل نمو هي على النحو الآتي (عاشور، 1998؛ عبد اللطيف وآخرون، 1995):

اولاً - المرحلة الحسية الحركية:

تمتد هذه المرحلة من المراحل الأولى للنمو إلى العامين، وهي مرحلة من الذكاء العملي الصرف، ومن خلالها تحاول الذات أن تفهم المحيط الذي تعيش فيه، إذ تعتمد على الإدراك والحركة.

ثانياً - المرحلة التصورية او (قبل - إجرائي):

تمتد هذه المرحلة من سنتين إلى السنة السابعة أو الثامنة، وفيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية، إذ يستطيع الطفل أن يمثل أشياء غير موجودة وغير مدركة حوله، وهذا ما يحدث في اللعب الرمزي والرسم والتقليد، وهذه الصورة الرمزية تساعد الفكر الحسي - الحركي على أن يتطور ويبدأ في تكوين الفكر.

والذي يؤخر ظهور العمليات بالمعنى الصحيح لدى الطفل في هذه المرحلة هو تمركزه حول ذاته، فهو يرمز للأشياء من منظوره هو وحده، وهذا لا يعد انانية ولكنه اهتمام إجباري من جانب واحد من الواقع. كما أنه لا يستطيع أن يعيد أي عملية إلى الخيال، أي أنه لا يدرك أن كمية السائل المسكوب في إناء كبير تساوي الكمية نفسها إذا صبت في أكواب صغيرة لأنه يدرك جانباً واحداً فقط من العملية هو عدد الأكواب، فهو لا يستطيع أن يعود في العملية إلى الخلف وإلى تفريغ الإناء في الأكواب.

ثالثاً - مرحلة العمليات:

تمتد هذه المرحلة من (7 أو 8) سنوات وحتى (11 أو 12) سنة، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم بعملية الاستبطان والتنسيق، والابتعاد عن الذاتية، وتنشأ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط.

رابعاً - مرحلة التفكير المجرد:

تمتد هذه المرحلة من (12) سنة فما فوق، وتشتمل العمليات هنا على الربط الشمولي، وهو يجري على الملموس والمجرد، وتطابق كل عملية عضوية عملية معاكسة وأخرى مقابلة لها. ومن خلال اتحادهما يتكون نسق واحد متكامل.

ويعرف "بياجيه" اللعب بقوله: "اللعب إذن بشكليه الأساسيين، كتمرن حسي - حركي، وكممارسة رمزية، يعد استيعاباً للواقع في النشاط الذاتي، إذ يزود هذا النشاط بغذائه الضروري،

ويحول الواقع حسب الاحتياجات المتعددة للأنا. وهذا هو السبب في أن مناهج التربية النشطة للصغار تقتضي كلها تزويد الأطفال بالأدوات المناسبة، لتمكينهم من أن يستوعبوا من خلال اللعب وقائع فكرية تبقى بدون ذلك خارجية بالنسبة لذكاء الصبية".

يتضح مما سبق أن "بياجيه" وضع اللعب في موضع بالغ الأهمية، فهو الذي يساعد على عملية النمو العقلي للطفل، وتطور هذه العملية، وبدونها يصبح هذا النمو والتطور ضعيفاً.

ب - تفسير " برونر " للعب:

عزيزي الدارس ،،، يعد "برونر" من قادة المدرسة النفسية المعرفية، حيث أكد على ما نادى به "بياجيه" قائلاً: "اللعب يمثل العمل الجاد، الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوزان، وهو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه ومفاهيمه، وهو أيضاً أداة النمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه" (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ميز بين التمثل والمواءمة.

س2 عرف الاتزان.

س3 اذكر تعريف كل من "بياجيه" و"برونر" للعب.

س4 ما الذي يؤخر ظهور العمليات لدى الطفل في المرحلة التصورية ؟

❷ نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب:

عزيزي الدارس ،،، اقرأ بفهم النص الآتي (عاشور، 1998)، وأجب عن الأسئلة التي تليه :

تشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات التي وضعها كل من: "سيجمون فرويد"، و "أريكسون"، و "هورني" على وجه الخصوص وأتباع هذه المدرسة بوجه عام.

تؤكد فرضيات "فرويد" على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني، ومن بين هذه القوى الغريزة، حيث يولد الطفل مزوداً بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه. ويؤكد "فرويد" على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل، حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، وأن الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكرارها، أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها.

وعليه، فإن الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره. فاللعب الإيهامي أو الخيالي يبعده عن الواقع المؤلم القاسي. ويستعين الطفل بأشياء من الواقع، أي من العالم الواقعي لخلق عالمه الإيهامي، ليعبر عن أمنياته وطموحاته من خلال اللعب، فالطفلة تلقي أوامرها على الدمى التي بين يديها وتخاطبها باللغة التي تخاطبها فيها أمها أو أبوها، والطفل يتوهم العصا حصاناً يركبه دون أن يخاف من أن يسقطه أرضاً.

إن هذا النمط من اللعب الإيهامي شديد التشبع بالخيال، ويمكن أن يشكل منطلقاً سليماً للاكتشاف والإبداع إذا ما أحسن توظيفه وتوجيهه الوجهة المناسبة. كما ويمكننا الاستفادة من هذا النوع من اللعب الإيهامي في تشخيص وعلاج بعض مظاهر سوء التكيف، حيث يعتبر منفذاً للتنفيس عند الأطفال، فيعبرون عن أحاسيسهم ومشاعرهم المكبوتة أو المحبوسة، ويجدون فيه خير متنفس لتفريغ هذه الانفعالات، فاللعب عند "فرويد" يؤدي وظيفة تنفسية حيث يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات الناجمة عن العجز عن تحقيق الرغبات والأماني.

وقد احتل اللعب الإيهامي لدى الأطفال مكانة بارزة في دائرة اهتمام الباحثين، ففي عام (1978) أشار "فين" (Fein) إلى أن الأطفال يحولون كل ما حولهم إلى رموز عندما ينخرطون في هذا النوع من اللعب، ويظهر اللعب الإيهامي بشكل بسيط في الشهر الثامن عشر من عمر الطفل، ويتطور ليصبح أكثر وضوحاً ما بين الثالثة والرابعة من العمر، ويصل إلى الذروة في العامين الخامس والسادس وينحدر في سن المدرسة حيث يتحول الأطفال إلى اللعب الحقيقي (عاشور، 1998).

يؤدي الأطفال في هذا النوع من اللعب أدواراً مختلفة: الأب والأم أو المدرس أو البناء، أو الطبيب، ... الخ، وأحياناً يعكسون دور البالغ وأحياناً أخرى يجعلون دوره مثالاً للسخرية، مما يمكنهم من تفريغ ما لديهم من شحنات انفعالية. إن لهذا النوع من اللعب قيمة كبيرة من خلال دوره في تنمية الطفل معرفياً وانفعالياً واجتماعياً، ومن خلال هذا النوع من اللعب نطلع نحن الكبار على حياة الطفل النفسية وعلاج الصعوبات والعوائق التي تواجهه، ومن خلال ما يمكن أن يكشف عنه من قدرات إبداعية لدى الطفل.

فالطفل يعيد تنظيم الأشياء أو المواد لكي يستخدمها في مواقف جديدة أو لأغراض غير مألوفة كأن يلبس على رأسه طنجرة مقابل الخوذة التي يلبسها الجندي أو رجل المطافئ. أو عندما يعمل

من كيس نايلون بالوناً يصعد به إلى الفضاء، ... الخ، إنما يعبر هذا الطفل عن قدرة إبداعية تكون مقدمة للتفكير الإبداعي مستقبلاً.

عزيزي الدارس ،،، من خلال النص السابق يمكنك استخلاص مبادئ اللعب التي تؤكد عليها نظرية التحليل النفسي وهي (عاشور، 1998؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987؛ عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي الإيهامي للطفل.
- يعبر الطفل عن رغباته ومشاعره من خلال اللعب.
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعده في حل مشكلاته.
- يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب.
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع إلى عالم الوهم والخيال الحر.
- اللعب أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 وضح بأمثلة كيف يمكن توظيف اللعب كأداة تشخيص، وأداة علاج لسلوك الأطفال وتنمية شخصياتهم .

س2 اذكر ثلاثة مبادئ للعب تؤكد عليها نظرية التحليل النفسي غير الواردة في النص .

س3 " اللعب الإيهامي الذي ركزت عليه نظرية التحليل النفسي يعد متنفساً للأطفال " وضح هذا القول بأمثلة ؟

3 النظرية التلخيصية في تفسير اللعب :

عزيزي الدارس،،،، ترى النظرية التلخيصية أن اللعب عند الإنسان يمثل نشاطاً فطرياً غريزياً يولد مع الإنسان وكذلك الحيوان، وأن تفسير اللعب من وجهة نظرها يقوم على أربعة مبادئ هي (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- المبدأ الأول: يمارس كل من الإنسان والحيوان مجموعة من النشاطات والحركات والألعاب المشتركة بينهما، والاختلاف في هذه الحالة يكون في شكل اللعب والألعاب وليس في جوهرها.
- المبدأ الثاني: يمر الإنسان منذ طفولته، وفي أثناء نموه وتطوره، بالأدوار والمراحل التي مر بها الإنسان عبر تاريخ تطوره في رحلة الحياة، والأطفال في العابهم يقومون بممارسة العاب تعبيرية تصور مراحل تطور الإنسان نفسه.

- المبدأ الثالث: يشكل الأطفال حلقة الوصل بين المرحلة الإنسانية والمرحلة الحيوانية، وفي أثناء نمو الطفل حتى يصبح مراهقاً وراشداً فهو يمر بالأدوار التي مرت بها الحضارة البشرية في تطورها.
- المبدأ الرابع: إن تاريخ الإنسان وماضيه يشتمل على جميع التفسيرات التي تساعد على فهم لعب الأطفال وألعابهم ونشاطاتهم وهم ينمون وينضجون.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 سميت هذه النظرية بالنظرية التلخيصية حيث يعتقد أصحابها أن الإنسان يلخص كل الأدوار التي مر بها تطور الحضارة البشرية من خلال ممارسة اللعب، فند هذا القول ؟

س2 استخلص مبادئ أخرى للنظرية التلخيصية غير الواردة في النص السابق .

4 نظرية الإعداد للحياة في تفسير اللعب :

عزيزي الدارس ،،، يؤكد أنصار هذه النظرية وفلاسفتها أن فترة الطفولة الطويلة للإنسان تساعد طفله على التدرب من خلال اللعب على جميع المهارات التي تلزمه في مرحلة الرشد، وذلك من أجل تحقيق تكيفه والمحافظة على بقائه، ولذلك فإن اللعب يرتبط بصراع البقاء (عبد اللطيف وآخرون، 1995)، ويأخذ اللعب عند الإنسان أشكالاً مختلفة منها: ألعاب المقاتلة والمنافسة الجسمية والعقلية مثل ألعاب الصيد، ومنها الألعاب المرتبطة بنشاطات ودية وألعاب التقليد والمحاكاة والدراما وأخيراً الألعاب الاجتماعية. وقد أكدت هذه النظرية على هدف اللعب ووظيفته وعلى تأثر اللعب بالبيئة ونوعية الحياة الاجتماعية والثقافية.

وتميز هذه النظرية بين اللعب والعمل، حيث أن العمل يتضمن شكلاً من أشكال اللعب، وتركز على أن اللعب هدف بيولوجي يرتبط بالحفاظ على البقاء والاستمرار، ويكون ذلك بتعلم الأطفال من خلال لعب المهارات الحياتية اللازمة لحياة الكبار، ويستند أصحاب هذه النظرية إلى الكثير من الأمثلة والبراهين، منها (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- إن الطفل حين يلعب بالأسلحة فهو يستعد للقيام بدور المقاتل، وكذلك الحال عندما يلعب بالسيارة أو القطار أو الطائرة.
- الطفلة عندما تعلب بلعبة تمثل العروس أو تقوم ببناء بيت صغير وتهتم بترتيبه ونظافته، فهي تتعلم دورها كأم وربة بيت.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر بعض الألعاب التي تعتبرها تطبيقاً لنظرية الإعداد للحياة .

س2 حدد لعبة شعبية يمارسها أطفال مجتمعك، واستخلص منها أهم الوظائف التي تحققها هذه اللعبة لهم .

س3 استخلص جوانب الضعف في نظرية الإعداد للحياة لتفسيرها للعب من وجهة نظرك .

5 نظرية فائق الطاقة في تفسير اللعب

عزيزي الدارس ،،، تنسب نظرية فائق الطاقة (Surplus Energy Theory) إلى "سبنسر" (Spencer) الذي يرى أن اللعب يستثار لدى الطفل من خلال احتياجه إلى التخلص من الطاقة الزائدة والفائضة لديه، ويرى أيضاً أن لعب الصغار هو تمثل لحياة الكبار والدافع وراءه يكمن في صرف الطاقة الزائدة للحفاظ على البقاء، فالأطفال حين يقوم أحدهم بأخذ زميله أسيراً ويسجنه (في بعض الألعاب الشعبية) يشعر بالرضا والارتياح لأنه نجح في التغلب عليه (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

عزيزي الدارس ،،، وهناك من يفسر اللعب بوصفه حالة تقترن بالضحك والمرح، حيث يعد الضحك بمثابة دلالة على اللعب، ويقول "سالي" عن مزاج اللعب أو موقف المداعبة الذي يكون اللعب عنصراً فيه "إنه موقف يطرح فيه التوتر، ويكون فيه الاستماع والسرور ضروريين" (موسى، 2002، 9). كما وأوضح "جروس" أن معظم الوظائف الطبيعية في الكائن الحي يمكن أن تستخدم في اللعب؛ وبذلك فاللعب نوع خاص من النشاط له خصائص تميزه عن أنواع النشاط الأخرى (موسى، 2002، 9).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر جوانب القوة وجوانب الضعف في نظرية "سبنسر" مفسراً ذلك .

س2 "الأطفال أكثر ميلاً للعب من الكبار" كيف تفسر ذلك في ضوء نظرية فائق الطاقة لتفسير اللعب .

6 الإسلام وتفسير اللعب

عزيزي الدارس ،،، اهتم الإسلام باللعب وأدرك أهميته في تربية الإنسان في مختلف مراحل نموه، فقد عني رسول الله صلى الله عليه وسلم في مجالسه التعليمية بتوجيه الآباء والكبار

والمعلمين نحو تعليم الأبناء حيث كان يقول لهم صلى الله عليه وسلم: "علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل"، وهذا دليل على اهتمام الإسلام والتربية الإسلامية باللعب وأهميته في تربية الأجسام وتهذيب الخلق والوجدان. كما روي عن عمر ابن الخطاب رضي الله عنه قوله "علموا أولادكم السباحة والفروسية ورواية الأمثال لهم وما حسن من الشعر". أما الإمام علي بن أبي طالب كرم الله وجهه فقد قال: "إن القلوب تمل كما تمل الأبدان فابتغوا لها طرائف، وقال أيضاً: روحوا القلوب ساعة بعد ساعة، فإن القلب إذا أكره عمي". ويؤكد الإمام الغزالي على العناية بالتربية الرياضية وهو يرى أن في اللعب وسيلة هامة للتعلم والرقي، ويؤكد على اللعب الجميل (عبد اللطيف وآخرون، 1995، 76-77)، واللعب بالسهام والحراب، وألعاب الفروسية، والصيد، ... الخ.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 استخرج من الأحاديث الشريفة ما يحث على اللعب غير المحرم .

س2 بم يمتاز مفهوم اللعب في الإسلام عن مفهومه في غير الإسلام ؟

س3 ما رأي الإسلام بألعاب الفروسية والصيد ؟

س4 هل اشترط المسلمون الأوائل شروطاً للعب واللهو ؟ اذكرها ؟

7 نظريات أخرى حاولت تفسير اللعب

عزيزي الدارس ،،، من النظريات الأخرى التي حاولت تفسير اللعب (عاشور، 1998):

أ- نظرية الاستجمام أو الراحة من عناء العمل، وهي من أقدم نظريات اللعب وتعود إلى الفيلسوف "لازاروس" (Lazarus) الذي يرى أن وظيفة اللعب الأساسية هي إراحة العضلات والأعصاب من عناء العمل .

ب- نظرية النمو الجسمي، التي تؤكد على أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على نمو أعضاء الجسم الظاهرة والباطنة، وعلى وجه الخصوص الجهاز العصبي والدماغ، مما يساعد على قيام كل عضو بوظيفته على أحسن وجه، وتعود هذه النظرية إلى الأستاذ البيولوجي "كار" (Cart) الذي يؤكد على أنه كلما تكرر استخدام العضو في وظيفة ما، كان أكثر صلاحية لأدائها، لأن هذا التكرار يكسبه مرونة جسمية، تتيح له القيام بهذه الوظيفة على أكمل وجه.

جـ- نظرية الاتزان التي تشير إلى أن اللعب هو الذي يتيح لبعض الغرائز والميول التي لا تتسع الحياة الجدية بتغذيتها إلى الظهور، فلكل إنسان حياته الخاصة وأعماله الجدية الخاصة التي

تتيح لبعض الغرائز والميول المتصلة بهذا العمل الجدي بالظهور والنمو، حيث يقوم اللعب بتغذية الغرائز الباقية وإشباعها، ولو لم يقم اللعب بتغذية هذه الميول والغرائز لاختلت قوانا النفسية وضل اتزاننا.

د- نظرية التنفيس أو التهيئة: تعود هذه النظرية إلى العالم "كار" (Cart) ومضمون هذه النظرية يتلخص في أن النظم الاجتماعية تقيد كثيراً من الغرائز لدى الإنسان، فيحاول كبتها، مما يؤدي إلى اضطراب في نفسه، ويعد اللعب أحد أهم الوسائل لإخراج هذا الكبت وللتخلص من الاضطراب.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين رأيك في كل من: نظرية الاتزان، ونظرية التنفيس، ونظرية الاستجمام من حيث واقعيتها مدعماً ذلك بأمثلة .

س2 حاول تفسير لجوء بعض الأطفال إلى العنف في ضوء النظريات السابقة ؟

ثانياً : أهم التجارب في مجال الألعاب التربوية

عزيزي الدارس ،،، لقد حاول مجموعة من علماء التربية أن يبرهنوا على صحة نظرياتهم عندما اتخذ بعضهم من ابنه برهاناً لإثبات صحة نظريته، أمثال "كوزينه" .(Kozena) ومنهم من اتخذ الألعاب على هيئة هدايا تقدم للأطفال، أمثال "فروبل" (Frobel) ومنهم من أدرج مجموعة العاب في رياض أطفاله، أمثال "منتسوري" .(Montessori) والآن سنتناول سوياً تجارب كل عالم من هؤلاء بشيء من التفصيل (عاشور، 1998؛ أبو جادو، 2000؛ Kaye, 2001):

هدايا فروبل:

لقد أحب "فروبل" (Frobel) الأطفال واهتم بهم، ولعل حبه هذا يرجع إلى الحرمان الذي عاشه في طفولته، فقد توفيت أمه، وعمره تسعة أشهر فقط، ولم يجد من يعوضه حنانها. ويعد "فروبل" أول من أنشأ رياض الأطفال، وقد سماها (حديقة الأطفال) حيث حاول فيها أن يهيئ للأطفال جواً من المرح والسعادة، في أثناء تلقينهم للمعلومات، ويقول "فروبل": " كل ما نهدف إليه هو أن نتيح للطفل الفرصة لينمو حراً طبيعياً هادئاً، كما أراده الله، ولهذا فعلينا الا نجبر الطفل على إتيان عمل لم ينبع منه تلقائياً، او وجدنا تبرماً منه وإحجاماً عنه، لأنه ضد طبيعته وبعيد عن فطرته".

ويرى "فروبل" أن أهم سمة مميزة للطفل هي رغبته الفطرية في النشاط أو ما يسمى باللعب، وينصح بضرورة استخدام اللعب والغناء في التعلم، ولذا انشأ رياض الأطفال، وهي بيئات باسمة مرحة، يجد فيها الطفل الألعاب والهدايا والحدائق للزراعة والحنو والارتياح، ويجد في لعب الأطفال مع بعضهم بعضاً وتعليمهم عن طريق اللعب وسيلة للتعبير عن انفسهم، وبهذه الأشياء

وغيرها بدأ لديهم النمو، كما أنها وسيلة لتقريبهم من بعضهم بعضاً ومن الطبيعة، ومن الله، فينمو حبهم له ولا يعصون له أمراً.

وفكر "فروبل" في كيفية الاستفادة من اللعب في تعليم الأطفال داخل حديقة الأطفال، ومع أي نوع من الألعاب يبدأ معهم، فرأى أن يجعل الكرة هي أول ألعاب الطفل، ثم المكعب ثم الأسطوانة، وبهذه الأشكال كون "فروبل" أول هدية تقدم للأطفال. ومن خلال الكرة يتعلم الطفل الكثير، يتعلم الدائرة والسكون والحركة، يتعلم السطح الواحد، والكثير من الجوانب، وفيها نجد أفضل تعبير عن معنى اللعب عند الطفل، حيث أن اللعبة الصحيحة لدى الطفل هي التي تدفعه إلى أن يعاود اللعب، كرة بعد كرة، واللعب في الحقيقة هو نتاج لارتباط بين ضدين: النشاط الحر للطفل، ثم المثيرات الناتجة عن الشيء الذي يلعب به. وهل هناك من يمثل هذين الضدين أكثر من الطفل؟، يرمي الكرة، فتعود إليه فيرميها ثانية، وتعود وهكذا.

والكرة تحتوي على ثلاث فوائد أساسية، لا بد أن تتوافر في لعبة الأطفال وهي الصدق،والجمال، والفائدة (عاشور، 1998).

ونأتي إلى الشكل الثاني الذي قدمه "فروبل" للأطفال وهو المكعب، إذ اختار المكعب، لأنه قريب من الشكل الأول (الكرة) مع وجود اختلاف، وهذا ما يرغبه الطفل في إيجاد لعبة قريبة من لعبته الأولى، والشكل الثالث الذي اختاره هو الأسطوانة، والتي تجمع بين الدائرة والمكعب. وكان يقسم المكعب في بعض الأحيان إلى مكعبات صغيرة، يستخدمها الأطفال في بناء المكعب الواحد فوق الآخر.وقد اهتم أيضاً بوسائل مادية أخرى مثل قص الورق، وذلك باستخدام أشكال معينة، واللعب بالعصا، وألعاب التمثيل. وقد كانت تقدم هذه الهدايا في ساحة المدرسة، أو في حجرة الألعاب، وتقدم معها العصير والبسكويت.

إلا أن بعض الانتقادات قد وجهت إلى هدايا "فروبل" وطريقته، ومنها ما يأتي(عاشور،1998):

1- إن الطبيعة مليئة بأشكال أخرى غير الكرة، والمكعب والأسطوانة، وبذلك فقد أعطى "فروبل" طابع الهندسية البحتة في تطبيق طريقته.

2- عدم اهتمام "فروبل" بالكتابة والقراءة على الرغم من أن الطفل بين الخامسة والسادسة من العمر يستطيع الكتابة والقراءة، ولكن هذا النقد لا يقلل من قيمة هدايا "فروبل" وطريقته الجذابة لتعليم الأطفال.

تجارب ماريا منتسوري:

السيدة "ماريا منتسوري" (Maria Montessori) درست الطب، وكانت تعلم الأطفال المعاقين، وقد حصلت على نتائج متقدمة معهم، بسبب طريقتها في تدريبهم على القراءة والكتابة، وقد

تساووا مع الأطفال العاديين، وقد لفت أنظارها الأطفال العاديون وقدراتهم المكبوتة، وهو ما حمل الباحثة "ليليان موريه" على القول: "ثارت (منتسوري) باسم طبيعة الطفل ضد بربرية مقعد المدرسة، ورفضت جمود الأطفال الإجباري". ومن هنا رأت أن من واجبها أن تقوم بتعليم الأطفال العاديين، بطريقة تبتعد عن الجمود والتقليد في التلقين، ففتحت داراً للحضانة، أسمتها "بيت الأطفال"، استقطبت فيه الأطفال من ثلاث إلى سبع سنوات، وهذا ما دفع "اليزبيث ج. هينستوك" إلى القول: "كانت (ماريا منتسوري) تعتقد أن التربية تبدأ مع الولادة، وأن السنوات القليلة الأولى من الحياة هي أكثر السنوات أهمية، لأن إسهامها في تكوين الإنسان جسدياً وعقلياً يفوق أي فترة أخرى" (عاشور، 1998).

وقد هاجم ذلك كثير من "الداروين" المحافظين الذين يعتقدون بثبات الذكاء، وأن الوراثة هي التي تحدد الذكاء.

وعلى الرغم من هذا فإن طريقة "منتسوري" لاقت نجاحاً تدريجياً. وقد أدركت "منتسوري" أهمية اللعب بالنسبة للطفل، فقامت بتصميم ألعاب تربوية لدار حضانتها، لتنمية الحواس عند الطفل. وذلك لإدراكها من خلال دراستها للطب وتخصصها في الطب النفسي، أن الحواس هي التي تنقل المؤثرات الخارجية إلى الدماغ فتزيد من مدركات الطفل وذكائه، وتقول "منتسوري": "إن نمو الحواس هو عمل هام جداً ذلك لأن هذا النمو يسبق ويدعو إلى تفتح المواهب الفكرية ورقيها". وكانت تهدف من وراء ألعابها إلى انتقال الطفل من الفهم البدائي والتدرج إلى الفهم المجرد.

حاولت "منتسوري" أن تهيئ جوا هادئاً فعلمت الأطفال الصمت والهدوء، وقامت بإعداد حصص أسمتها درس السكوت والصمت، وهذه الحصص هي أحد الأشياء التي أدخلت منتسوري في باب الشهرة في التربية، والذي جعلها تلمع أكثر في هذا المجال، ووضعها لتمارين خاصة، لتنمية كل حاسة من الحواس، كالنظر والسمع والحركة والشم وأنواع الأصوات. ولقد لجأت "منتسوري" إلى ابتداع أدوات لتربية الحواس. وهذه الأدوات مكونة من إحدى عشرة مجموعة هي الآتي (عاشور، 1998؛ Kaye, 2001):

1- ثلاث مجموعات من الأسطوانات مختلفة القطر والارتفاع.

2- ثلاث مجموعات من الأشكال الهندسية متزايدة في الأبعاد.

3- مجموعتان من عشر علب خشبية ذات حجوم مختلفة من (1 - 10).

4- أشكال هندسية مختلفة (مواشير، أهرامات، مخروط، أسطوانة، ... وما شابه).

5- لعبة قوامها إدخال أشكال هندسية بعضها ببعض.

6- مجموعة من لوحات خشبية ذات أوزان مختلفة.

7- طائفة مضاعفة من الرنانات الصوتية.

8- مجموعة أوراق مختلفة.

9- مجموعة أقمشة مختلفة.

10- لعبة مزدوجة من الأنغام الموسيقية.

11- مجموعة مزدوجة من بكرات الخيوط، ذات ألوان ثمانية، كل لون منها ذو ثماني لوينات.

ومن خلال اللعب أيضاً يمكن تدريب الملكات العقلية على مبادئ الحساب والقراءة والكتابة ومبادئ السلوك. وعلى سبيل المثال فطريقة الكتابة عند "منتسوري" تهتم بتعليم الحركات قبل تنفيذها. فقد استعملت مع الأطفال حروفاً متحركة، إذ يتعرف الطفل إلى الحرف، فيضعها بجانب بعضها بعضاً، وهناك أيضاً الأحرف المصنوعة من ورق الزجاج، لكي يمرر الطفل إصبعه على الحرف، وبذلك يتعلم الكتابة، كما يتدرب الأطفال على الحساب من خلال الخرز. ولقد منحت "منتسوري" الطفل الحرية المطلقة تقريباً، وكان دور المعلمة مجرد ملاحظة للطفل، تقدم المساعدة له إذا طلب منها ذلك (Kaye, 1002).

ولعل من أحد الجوانب السلبية في الطريقة المنتسورية دور المعلمة، إذ يجب ألا يكون هذا الدور محدوداً جداً كما رأته "منتسوري"، ولا دوراً متسلطاً جداً كما كان في الماضي.

عزيزي الدارس ،،، يتبين لنا مما سبق أن علماء التربية وعلم النفس حاولوا تفسير اللعب من خلال نظرة أحادية الجانب. فمنهم من رأى اللعب منفذاً للطاقة الزائدة في الجسم، كما وضحها "هاربرت سبنسر"، ومنهم من نظر إلى اللعب على أنه المساعد على نمو أعضاء الجسم عامة والمخ والأعصاب خاصة، أمثال "كار"، في حين نرى "بياجيه" يتعامل مع اللعب باعتباره مظهراً للنمو العقلي، ومنهم من درس العلاقة بين سلوك اللعب والانفعال أمثال "فرويد" أما نظريات التعلم فلم تهتم باللعب إلا لأنه يتضمن تعلماً.

تجربة كوزنيه:

"كوزنيه" أستاذ جامعي في جامعة "السوربون"، حاول أن يطبق مبادئه على ابنه الصغير وانطلق في ذلك من اعتقاده بأن التعلم من خلال اللعب يعطي نتائج مضمونة مع ضرورة إعطاء الحرية للطفل في اللعب والتعلم.

ومن هذا المنطلق لم يدخل ابنه أية مدرسة، بل اكتفى بمده بالكتب التي تتناسب مع طفل في المرحلة الابتدائية وأمده بالألعاب التربوية. وكان "كوزنيه" على أهبة الاستعداد لأن يلبي لابنه أي تساؤل، ويأخذ بيده ليعلمه كيف يحل المشكلات، فترك لابنه الحرية في أن يتعلم من خلال

اكتشافاته هو، وتجريبه بنفسه. فتكون لدى ابنه حصيلة معرفية جيدة، بسبب تراكم المعلومات الواحدة بجانب الأخرى، ونمت شخصيته وتفتحت مداركه، فتقدم لامتحان المرحلة وتفوق فيه لدرجة لا مثيل لها، وأصبح ابنه علامة بارزة في مجاله (عاشور، 1998، 25)، ولكن لهذه التجربة عيوبها، نذكر منها (عاشور، 1998، 25):

- عدم تفرغ أولياء الأمور جميعهم للإجابة عن تساؤلات أبنائهم.
- ليس بالضرورة أن يكون أولياء الأمور متعلمين جميعهم.
- عدم مقدرة الأهل المادية على توفير الأدوات والوسائل اللازمة لتعليم أبنائهم.
- يمكن إرجاع نجاح هذا الابن لقدراته العقلية المتقدمة.

ولا يعني وجود هذه العيوب، أن هذه التجربة عديمة الجدوى بل تذكر جميع المربين والعاملين في مجال التربية إلى ضرورة تغيير اتجاهاتهم وأساليب تعليمهم وتعاملهم مع الطفل.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 استخلص من النص أهم إسهامات (فروبل) في مجال الألعاب .

س2 وضح أهم الانتقادات التي وجهت إلى هدايا (فروبل) وطريقته .

س3 ما هي الأشياء التي أدخلت (منتسوري) باب الشهرة في التربية ؟

س4 ما أهم الجوانب السلبية في طريقة منتسوري ؟

س5 بين وجهة نظر كل من (بياجيه) و (كار) في اللعب .

تدريبات

1- وازن بين نظرة (فرويد) ونظرة (بياجيه) للعب .

2- وضح نظرية التحليل النفسي في تفسير سلوك اللعب عند الأطفال .

3- اذكر مثالاً تطبيقياً على كل نمط من أنماط التعليم لدى (بياجيه) .

4- وازن بين نظريات تفسير اللعب من جميع الجوانب .

نشاطات

1- هناك ثلاث مراحل للفهم عند (برونر) اكتب تقريراً مفصلاً عنها مدعماً ذلك بأمثلة واقعية، وذلك بعد الرجوع إلى المكتبة.

2- اكتب تقريراً توازن فيه بين وجهتي نظر كل من (جانييه) و(برونر) للعب.

3- ارجع إلى المكتبة، واكتب تقريراً حول علماء آخرين بحثوا في أهمية الألعاب التربوية غير المذكورين في هذا الموضوع .

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما ياتي :

1. اول من انشأ رياض الأطفال هو / هي :
   أ. كوزنيه . ج. منتسوري .
   ب. فروبل . د. هاربرت سبنسر .
2. العالم الذي فتح حضانة اسماها (بيت الطفل) هو / هي :
   أ. كوزنيه . ج. منتسوري .
   ب. فروبل . د. هاربرت سبنسر .
3. العالم الذي رأى أن اللعب منفذا للطاقة الزائدة في الجسم هو / هي :
   أ. كوزنيه ج. منتسوري .
   ب. فروبل . د. هاربرت سبنسر .
4. العالم الذي رأى ضرورة التعامل مع اللعب باعتباره مظهراً للنمو العقلي هو / هي:
   أ. كوزنيه . ج. بياجيه .
   ب. هاربرت سبنسر . د. فرويد .
5. العالم الذي درس العلاقة بين سلوك اللعب والانفعال هو / هي :
   أ. كوزنيه . ج. بياجيه .
   ب. هاربرت سبنسر . د. فرويد .
6. العالم الذي ركز على اسلوب التعلم بالمحاكاة معتمداً على نظرية (باندورا) هو/هي:
   أ.كوزنيه . ج.جانييه .
   ب. هاربرت سبنسر. د. فرويد .
7. واحدة من الأتية لا تعد من المسلمات التي ركز عليها أسلوب التعلم بالمحاكاة لجانييه
   أ. الانتباه ج. الإدراك
   ب. الاستجابة د. الترتيب والاستكشاف
8. واحدة من الأتية لا تعد من المسلمات التي تعتمد عليها استراتيجية (برونر) للفهم:
   أ. الأحداث الداخلية واستقلالية النمو ج. تعدد البدائل
   ب. وسائط اللغة والتفاعل المنظم د. الرسومات ووسائط اللغة
9. من آراء بياجيه حول لعب الأطفال :
   أ. لكل مرحلة نمائية ألعاب ، أو انماط لعب خاصة بها .
   ب. تتشابه انماط لعب الأطفال عند جميع الأطفال وفي جميع المجتمعات .
   ج.لا نستطيع أن نعتبر اللعب مقياساً لتطور الأطفال العقلي .
   د. جميع ما ذكر.
10. الذي يفسر اللعب من وجهة نظر علم النفس التحليلي هو :
   أ. جان بياجيه ج. فرويد
   ب. جانييه د. سبنسر

11. يقصد (بياجيه) بعملية التمثل الذي يقوم به الطفل في أثناء اللعب ما يأتي :
أ. النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به .
ب. النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزءاً من ذاته.
ج. جميع ما ذكر.

12. من فوائد اللعب الإيهامي من وجهة نظر (فرويد) ما يأتي :
أ.يكون منطلقاً للاكتشاف والإبداع ج. يستخدم للمتعة والتسلية
ب. يستخدم في علاج الأمراض النفسية د. (أ + ب) معاً

13. من آراء (فرويد) في اللعب ما يأتي :
أ. يكرر الطفل الخبرات الباعثة على السرور والمتعة من خلال خلق عالم من الحقيقة .
ب. يعيد الطفل بناء الواقع القاسي وتصوره كما يرغب ويتمنى وذلك في أثناء لعبه .
ج. يكرر الطفل الخبرات الباعثة على السرور والباعثة على الألم على حد سواء.
د. جميع ما ذكر.

14. أبسط القدرات التي تقود إلى بناء سلسلة من الاستجابات هي :
أ. الانتباه ج. الاستجابة
ب.الترتيب د. الاستكشاف

15. الفرق بين طفل وآخر حسب رأي (برونر) يكمن في:
أ.كمية المعلومات التي اكتسبها الطفل نتيجة اللعب
ب. نوع المعلومات المكتسبة
ج. جنس الطفل وبيئته الاجتماعية والاقتصادية
د. خلفية الطفل الثقافية

16. الذي أنشأ بيوت الأطفال التي يتعلم فيها الأطفال القراءة والكتابة والعد عن طريق اللعب هو / هي :
أ. فروبل ج. روسو
ب. منتسوري د. فرويد

17. عدم تمكين الطفل من التخلص من التوتر النفسي يؤدي إلى:
أ. تعويد الطفل الصبر والجلد ج. بقاء الطفل على حالته السابقة
ب. العدوان والانحراف السلوكي د.لا شيء مما ذكر

18. كل نوع من أنواع اللعب له علاقة:
أ. ببعد واحد فقط من أبعاد شخصية الطفل (العقلي المعرفي، والوجداني، والنفسحركي) .
ب. يحقق النوع الواحد من اللعب نتاجات متساوية بالنسبة لكل بعد من الأبعاد الآنفة الذكر.
ج. يؤكد كل نوع على بعد واحد من الأبعاد الثلاثة وتكون له آثار طفيفة على البعدين الآخرين.
د. جميع ما ذكر.

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الرابع

اللعب والأطفال

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) مراحل تطور اللعب عند الطفل.

(2) اللعب واتزان الطفل.

(3) أثر اللعب في بناء شخصية الطفل.

(4) أثر اللعب في تخليص الطفل من التوتر النفسي.

(5) دور اللعب في اكتساب المعرفة.

(6) دور اللعب في التوجيه للتخصص المهني.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس،،، أرحب بك في الموضوع الخامس من كتاب "الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها" والذي يحمل عنوان "اللعب والأطفال"، ومن خلال التمهيد الآتي سنتوصل سوياً إلى الأهداف المتوخاة من هذا الموضوع.

إن شخصية الطفل تتشكل في التفاعل النشط، أي من خلال ما يقوم به من ألوان النشاط المختلفة في نطاق التفاعل مع البيئة المحيطة. فكل السمات والقدرات والميول والمطامح والأنماط السلوكية تتكون في الأشكال المختلفة للنشاط التي ينخرط فيها الطفل، تلك الأشكال التي تؤلف حياته الشخصية بأبعادها المختلفة، العقلية والجسدية والاجتماعية، ففي النشاط تتكشف أهدافه ودوافعه، ونزعاته ورغباته، وأساليبه في التفكير وفي مواجهة المواقف وحل المشكلات.

وبسبب ارتباط ما يفعله الطفل (محتوى النشاط) بكيفية أدائه (طرائق أداء النشاط)، وبشروط تنظيم هذا النشاط وما يستدعيه لدى الطفل من معارف ومهارات وعلاقات واتجاهات، تتكون لديه ميول وقدرات وخصال جديدة، وتتعزز وتتدعم معارفه وخبراته السابقة. ومن خلال النشاط والتفاعل مع الآخرين، يعرف الطفل ذاته ويتكون وعيه، ويفهم نفسه والآخرين، ويقيم أفعاله وتصرفاته. ولعلنا لا نجانب الصواب إذا قلنا أن اللعب، باعتباره نشاطاً أساسياً ملازماً لمراحل نماء الطفل، يشكل من الوجهة النفسية والتربوية، الأداة الرئيسة لدراسة الطفل وإماطة اللثام عن جوانب شخصيته وما يواجه من مشكلات، ولتنظيم تعلم الطفل وتدريبه وترويضه، وللتعبير عن ذاته وتعويض ما يقاسيه من حرمان وكبت.

لذلك يتوقع منك عزيزي الدارس بعد دراسة هذا الموضوع، وتنفيذ أسئلة التقويم الذاتي والنشاطات والتدريبات المتصلة به أن تكون قادراً على:

- استخلاص العلاقة بين اللعب والمراحل النمائية للطفل.
- توضيح أهمية اللعب في اتزان الطفل.
- استخلاص أثر اللعب في بناء شخصية الطفل.
- توظيف اللعب لمساعدة الأطفال على التخلص من توترهم النفسي.
- توظيف اللعب في الكشف عن التوجه المهني للطفل.
- استخلاص دور اللعب في إكساب الطفل المعارف.

مشهد

سارة طفلة عمرها ثلاث سنوات ونصف، تحمل لعبة من القماش (على شكل طفلة)، وقد لفتها بقطعة كبيرة من القماش وضمتها إلى صدرها وكأنها ابنتها، وبعد قليل تأخذ سارة بالتكلم مع لعبتها (ابنتها) معاتبة لها لأنها لم تسمع كلامها ولم تنفذ ما طلبت منها، ثم يرتفع صوت سارة وتضرب لعبتها، وبعد قليل تعود سارة لتضم لعبتها إلى صدرها وتقول لها: معلش، اسكتي، لا تبكي، أنا متأسف، لماذا لم تسمعي كلامي، وهكذا يدور حوار بين سارة ولعبتها صراخ في لحظة وعتاب واعتذار وإرشاد في لحظة أخرى، وأخيراً تقول سارة للعبتها أنا عارف أنك نعسانة سأضعك في سريرك لتنامي ...

عزيزي الدارس ،،، لماذا تصرفت سارة مع لعبتها بهذا الأسلوب، الصراخ والضرب والعتاب والإرشاد، ما أثر اللعب في الطفل؟، هذا ما ستتعرف إليه في هذا الموضوع.

❶ مراحل تطور اللعب عند الطفل

عزيزي الدارس ،،، يمر اللعب بمراحل تطور، تتمشى ومراحل نمو الطفل ونضجه الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ويوضح ذلك "بياجيه" بقوله: "إن ألعاب الصغار تتغير شيئاً فشيئاً بحكم تطورها من الداخل لتصبح بناء مكيفاً يستلزم البناء العقلي باستمرار" (بياجيه، 1989، 114) ويربط "بياجيه" مراحل اللعب بمراحل نمو الطفل والجدول الآتي يوضح ذلك:

العمليات العقلية	مرحلة اللعب	الفترة الزمنية
المرحلة الحس حركية	اللعب الاستكشافي	من الميلاد - (18) شهراً
المرحلة التصويرية	اللعب الإيهامي	(18) شهراً - (7 أو 8) سنوات
مرحلة العمليات	اللعب الاجتماعي	(8) سنوات - (11 أو 12) سنة

وفيما يأتي توضيح لمراحل اللعب :

أولاً : اللعب الاستكشافي :

يعد هذا النوع بداية ممارسة اللعب، إذ يستخدم الطفل الحركات التي تمكنه من إتقان مهارة الجلوس والوقوف والمشي كوسيلة للعب، وقد أجمعت الدراسات تقريباً على أن اللعب في هذه الفترة الزمنية، من الميلاد حتى (18) شهراً، يزداد كلما تزايدت طاقات الطفل (عاشور، 1998). وعلى الرغم من وجود فروق فردية في مقدار نمو مهارات الأطفال، فإن التسلسل في هذه المراحل

يعد ثابتاً عند الأطفال جميعهم، فالطفل لا يميز بين الأشياء المختلفة قبل عشرة شهور، كما لا يستطيع الطفل أن يميز بين ما تحدثه أعماله من تغيير على الشيء قبل مرور عام ونصف إلى عامين تقريباً.

نمو المهارات : تظهر قدرة الطفل على التآزر بين الإدراك والحركة، والتطور السريع في القدرة على التكيف مع العالم الخارجي في الأشهر الثامنية عشر الأولى من عمره. فيمتاز لعبه في هذه الفترة الزمنية بالصفات الحسية الحركية، يقول "بياجيه" في هذا الصدد: "ليس اللعب في منطلقه الحسي الحركي إلا محض استيعاب للواقع في الأنا، بالمعنى المزدوج للكلمة: بالمعنى البيولوجي للاستيعاب الوظيفي، وهو ما يفسر أن ألعاب التمرن تنمي فعلياً أعضاء الجسم وسلوكه، وبالمعنى السيكولوجي لاحتواء الأشياء في النشاط الذاتي" (بياجيه، 1989، 117).

تتنوع أنشطة اللعب بعد هذه المرحلة، فيبدأ ظهور فروق فردية في اللعب بين الأطفال وتتطور المهارات، وتبدأ القدرة على التميز، والشعور بأحاسيس جديدة تمثل جزءاً من اهتمامات الطفل، فالطفل في سن السادسة يهتم بمهارة الجري والقفز وركوب الدراجة، أكثر من اهتمامه بالمهارات الحسية الحركية السابقة.

إن المهارات الأولى تساعد الطفل في تعلم مهارات حركية جديدة، كما أن هناك ألعاباً تظهر بالصدفة على أثر ملاحظته بعض الآثار التي تنجم عن تكراره لبعض الأفعال (ميلر، 1974)، كاللعب بالطين والصلصال، مما يجعله يعاود الكرة مرات متعددة، ولا يتم التوقف عن هذه الألعاب والاستمتاع بها سريعاً، بل يستمر بعضها حتى سن العاشرة، كألعاب البناء مثلاً، عندما تظهر عند وضع الطفل لجسمين فوق بعضهما بالصدفة، ولعبة البناء هذه من الألعاب المحببة للأطفال حتى سن العاشرة تقريباً.

فالأطفال يستجيبون للمثيرات الجديدة بدرجة كبيرة مما يجعل هذه الأشياء مألوفة لديهم، لدرجة أن المثيرات الجديدة يمكن أن تعيق الطفل عن الاستمرار في العمل الذي يقوم به.

الإتقان والتنوع : يؤدي إتقان إحدى المهارات إلى استمرار مزاولتها، كنجاح الطفل في تشكيل قطعة من الصلصال مثلاً، مما يجعل هذا العمل مثيراً جداً بالنسبة إليه، ويجب أن تكون الألعاب متنوعة حتى لا يدخل الملل إلى نفس الطفل، وهذا التنوع يكون في الطريقة لشيء مألوف، تقول ميلر : إن الأطفال يفضلون، إذا كان الأمر بيدهم، المثيرات البسيطة المتكررة التي لا تحتاج إلى مهارات كبيرة (ميلر، 1974)، وأن لا تكون الألعاب معقدة لا يستطيع الطفل فهمها واللعب

بها، فالطفل يميل إلى التكرار، فيكرر النشاط الجديد حتى يتقن المهارة ويتعرف على كل شيء فيها ويستوعبها، ونراه يطلب من الآباء لعب اللعبة نفسها غير مرة.

خصائص المواد التي تجذب الانتباه (عاشور، 1998، 39 - 40) :

- تمثل المواد الجديدة كبيرة الحجم ذات الألوان البراقة، والأشياء السريعة، وذات الصوت العالي، والضوء الساطع، مجالاً لجذب انتباه الطفل، فيستخدم حاسة اللمس أكثر وهو دون الخامسة أو السادسة، فيحاول التقاط الأشياء ولمسها كي يستكشفها، بينما يكتفي طفل السادسة وما فوق بالنظر إليها.
- التجدد: كلما كانت اللعبة جديدة ازدادت فرص جمع المعلومات عنها، وبالتالي يزداد اهتمام الطفل بها وانتباهه إليها.
- الغرابة: في حالة تناول مثير معقد فإن الطفل يكون مدفوعاً عند تناوله لأي موضوع معقد بدافعين: "أولاً بالرغبة في جمع المعلومات عن ذلك الموضوع، وثانياً باستجلاء الموقف بالنسبة لذلك الشيء حتى يزيل وجه الغرابة عنه، عملاً بمبدأ الكفاءة أو السيطرة على البيئة" (اللبابيدي وخلايلة، 1993، 63).

ويمارس الأطفال في سن مبكرة جداً المهارات الجديدة بشكل تلقائي، فيحركون أيديهم، ويتحركون من مكان إلى آخر، ويمصون شفاههم حتى لو لم يكن هناك شيء يمصونه، ويطلق على هذه الأنشطة الاستجابات الدائرية، وتعود هذه التسمية إلى عالم النفس "بولدوين" (Baldwin) وتفسر "ميلر" هذه الأنشطة بقولها: "تحدث في شكل فعل منعكس بسبب تكرار العمل الذي ترتب على المثير الأصلي" (ميلر، 1974). فعندما يصرخ الطفل ويستمع إلى صراخه يدفعه هذا الصراخ إلى الاستمرار في البكاء، وتكرار هذه الأعمال وما ينتج عنها من آثار جديدة يعطيه خبرة جديدة يتم تكرارها كلما كانت الظروف مشابهة، وبذلك فالنشاط الحر التلقائي لا يحدث للترفيه فقط، بل هو فرصة لتحقيق أهداف النمو واكتساب ما لا يمكن اكتسابه في مجالات أخرى.

ثانياً : اللعب الإيهامي

يأتي اللعب الإيهامي، أو اللعب الرمزي، أو اللعب الخيالي في المرحلة الثانية من سلم تطور اللعب عند الطفل كما وضحه "بياجيه"، فيمتد من الشهر الثامن عشر حتى السنة السابعة أو الثامنة، وفي هذه المرحلة يبدأ تكون الوظيفة الرمزية التي يوضحها "بياجيه" بقوله: "هذه الوظيفة

تسمح بتمثل الأشياء والحوادث غير المدركة، عن طريق التذكر بواسطة الرموز والعلامات المميزة، على غرار ما يجري في اللعب الرمزي" (بياجيه، 1989، 31). حيث يبدأ اللعب الإيهامي عندما يبدأ الطفل في إعطاء الحياة لأشياء لا حياة فيها، أي عندما يبدأ باستخدام عصا على أنها بندقية، أو حصاناً يركبه. ويفسر لنا "بياجيه" اللعب بالدمية فيقول: "لا تقتصر على تنمية غريزة الأمومة، بل هي أيضاً وسيلة للتمثل الرمزي لمجمل الوقائع التي يعيشها الطفل دون أن يكون قد استوعبها بعد، وبهذا التمثل يعيد الطفل معايشة تلك الوقائع مع تحويلها حسب الحاجة" (بياجيه، 1989، 117).

ويظهر أطفال ما قبل السنة الثالثة من العمر اهتماماً بالآتي (عاشور، 1998، 41):

- إعطاء الأشياء صفات شخصية: فيتعامل الطفل مع الدمى أو الأشياء غير الحية على أنها حية، كما يتخيل بعض الألعاب عفاريت وأشباحاً.
- التسمية التخيلية للأشياء: كتسمية العصا سيارة، أو تخيل كوب فارغ أنه كوب قهوة يشربها.
- الموقف الإيهامي: وذلك من خلال استخدام معقد لمواد قد تكون موجودة في مجالهم الحسي، كبناء منزل.

وبعد سن الثالثة يصبح استخدام المواد أكثر تعقيداً، وهو المميز للعب في هذه المرحلة فيؤكد كل من "اللبابيدي وخلايلة" ذلك بقولهما: "كلما تطور نمو الطفل يزداد استخدامه للمواد بطرق أكثر تعقيداً" (اللبابيدي وخلايلة، 1993، 69).

ويرى كثير من علماء النفس أن اللعب الإيهامي يعبر عن مشاعر الطفل المكبوتة، وعلى رأسهم "فرويد"، فينظر إلى اللعب الإيهامي على أنه أحد مخارج هذه الرغبات المكبوتة (عاشور، 1998)، كما ينظر أيضاً علماء النفس المنتمين إلى مدرسة نظرية التعلم، أن اللعب الإيهامي يعبر عن جوانب من السلوك الذي تعلمه الطفل تعبيراً أكثر صدقاً، فالطفل في موقف اللعب غير مضطر إلى تغيير سلوكه حتى يكون مقبولاً من قبل المحيطين به.

وهناك تجارب دلت على أن اللعب الإيهامي يتأثر بمجالات الغضب، ويتضح ذلك من خلال تجارب دلت على أن اللعب الإيهامي يتأثر بمجالات الغضب، ويتضح ذلك من خلال تجارب أجريت على مجموعتين من الأطفال، مجموعة تعرضت لنوع من المضايقة المتعمدة والأخرى لم تتعرض لمثل ذلك، وطلب بعد ذلك من المجموعتين سرد القصص، فأتت النتائج مرتبطة بما سبق إجراءها

من تجربة المضايقة لبعض الأطفال، إذ جاءت قصص هؤلاء الأطفال محتوية على العدوان في مضمونها، على عكس المجموعة الثانية (عاشور، 1998، 41).

ثالثاً : اللعب الاجتماعي

إن اللعب الاجتماعي الحقيقي ينمو عند الأطفال حسب ما أثبتته الدراسات، وبخاصة دراسات "بياجيه" بعد سن السابعة أو الثامنة من عمر الطفل، إذ يبدأ الطفل باللعب بالدمى، وبخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة ويكون لعبه انفرادياً ثم يعقبه اللعب المتوازي (لعب المحاذاة) أي أن الطفل يلعب ما يلعبه الأطفال الآخرون في وجودهم وبدون مشاركة لهم. وبد ذلك يأتي اللعب التعاوني (الاجتماعي) وهذا لا ينفي أن الأطفال منذ ولادتهم يستمتعون بوجود أشخاص من حولهم، فاستمتاع الطفل بوجود أشخاص من حوله يكون أكثر بكثير من استمتاعه بوجوده مع كومة من الدمى (عاشور، 1998).

وكلما تقدم الطفل في العمر يكون أكثر قدرة على التعاون مع غيره من الأطفال، كما ويزداد حجم الجماعة حيث تتكون جماعة اللعب من فرد واحد في سن الثانية، أما في سن الثالثة فتتكون جماعة اللعب من ثلاثة أطفال، وفي سن الخامسة تتكون من أربعة أو خمسة أطفال.

ومن الجدير بالذكر أن اللعب الاجتماعي يتأثر كماً وكيفاً إلى حد بعيد بالعادات والتقاليد والمكان الذي يعيش فيه الطفل.

رابعاً : اللعب والمحاكاة :

إن كثيراً من اللعب هو محاكاة، ويرى "بياجيه" بان المحاكاة معكوس اللعب، وتعرف "ميلر" المحاكاة بأنها: "تعتمد (في شكلها الأمثل)، على إعادة إنتاج الوقائع أو عكسها بدقة، وبنفس التتابع الذي حدثت به" (ميلر، 1974)، وهناك نوعان من المحاكاة هما (عاشور، 1998، 45):

- المحاكاة اللاإرادية لحركات معينة مثل التثاؤب ويطلق على هذا السلوك اسم "السلوك المعدي".
- محاكاة يكون فيها السلوك مناسباً لظهور سلوك مماثل عند أعضاء الجماعة، فيها لا تتضمن المحاكاة الحركات نفسها كأن يرى الطفل أباه يزرع في الحديقة، فيقوم الطفل بالنشاط نفسه.

أما المظهر الآخر للمحاكاة فهو التعلم بالملاحظة ويعني تعلم شيء جديد بمشاهدة شخص آخر، بدون مشاركته مشاركة إيجابية، كما وإن معظم اللعب القائم على المحاكاة يتصل بتمثيل الأدوار وإعادة تمثيل الوقائع، وهذا الأمر مكرر بين الأطفال من سنتين إلى ثماني سنوات.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 "يشكل اللعب مدخلاً أساسياً لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً"، وضح هذا القول.

س2 "يعد اللعب أداة كشف بيد المعلم" أورد أمثلة تطبيقية توضح هذا القول.

س3 فرق بين اللعب كأداة تعليم واكتشاف، وأداة تعلم واكتشاف .

س4 اذكر مميزات كل مرحلة من مراحل اللعب حسب تقسيم "بياجيه" .

س5 ماذا نعني بالمحاكاة الإرادية والمحاكاة اللاإرادية موضحاً ذلك بأمثلة ؟

2 اللعب واتزان الطفل

عزيزي الدارس،،، تعرفنا سوياً إلى اللعب وعلاقته بالمراحل النمائية للطفل، والآن سنتعرف إلى اللعب كأداة لإعادة الاتزان للطفل، لذلك اقرأ النص الآتي قراءة فاهمة وأجب عن أسئلة التقويم الذاتي التي تليه.

يعد اللعب أداة لإعادة الاتزان أو التوازن لحياة الطفل، ويتخلص الطفل عن طريقه من التوتر الذي يتولد أو يتجمع لديه نتيجة القيود والضغوط المختلفة التي تفرض عليه، كما يشكل اللعب وسيلة من أحسن الوسائل للتخلص من الكبت، أي أن الاتزان يحدث بعد أن يتخلص الطفل من التوتر ومن الكبت. كما أن الطفل الذي يعاقبه الكبار بالضرب ويعجز عن الرد على ذلك بضربهم، يشعر بالتوتر واختلال التوازن من الناحية الانفعالية، فيحاول استعادة التوازن والتخلص مما لحقه من توتر وغيظ، وذلك بأن يلعب دور الكبار في بعض أنماط اللعب الإيهامي ويضرب من هم أصغر منه سنا، أو يقوم بضرب الدمى والألعاب، وربما يوجه لها العبارات نفسها التي كان يوجهها له الكبار، ويمارس الضرب والعقاب بالطريقة نفسها والأسلوب نفسه، ويكون لعب الأطفال في مثل هذه الحالة أداة تعويض يستخدمها الطفل بما لا يتمكن من القيام به في الواقع. أما الطفل الذي لا يجد أطفالاً آخرين يلعب معهم أو يتناول الحديث معهم فيلجأ إلى اللعب مع الدمى والأشياء الجامدة الأخرى التي تتوافر له، فيكلمها ويتبادل الأدوار وأشكال اللعب معها في محاولة لتعويض ما يعانيه من نقص وحرمان، فيتعامل مع الأشياء كما لو كانت أشخاصاً حقيقيين (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986، 1987).

وهكذا، فإن الطفل بحاجة إلى التخفيف من المخاوف والتوترات التي تخلقها الضغوط المفروضة عليه في بيئته، والأساليب غير الرشيدة في تربيته والتعامل معه، وهو بحاجة كذلك إلى

تعويض النقص والحرمان الذي يعانيه من جراء ذلك، سواء أكان حرماناً عاطفياً أم مادياً أم تعبيرياً، فيلجأ إلى اللعب حيث يجد فيه كل ما يحتاجه وما ينقصه، فيمارسه ليستعيد التوازن الذي افتقده من جراء التوتر والحرمان، ويحقق الإشباع في الكثير من الاحتياجات والرغبات التي لم يستطع إشباعها في مواقف الحياة اليومية الحقيقية التي يحيا، ومن خلال اللعب يتمكن الطفل من تنفيذ الكثير من الأمور التي تساعده على حل مشكلاته الخاصة. وبذلك، يقوم الطفل بتحقيق عملية علاجية هامة من خلال الوان نشاط اللعب فيتخلص بوساطته من رغباته المكبوتة ونزعاته العدوانية ومخاوفه ومؤثراته وإتجاهاته السلبية.

ويعد اللعب مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض النفسية، ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج الناجع لكثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال، لأن الطفل يكون في اللعب على سجيته، فتتكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائياً ويبدو سلوكه على طبيعته، وبذلك نتمكن من تفسير ما يعاني من مشكلات ومن تقديم ما يحتاجه من عون وتوجيه يؤديان إلى توفير فرق التوافق والنمو السليمين (Carol and Lee, 2000؛ بلقيس ومرعي، 1987)..

ويعد اللعب الإيهامي وتمثيل الأدوار من أفضل أدوات الاتزان للطفل، كما تعد هذه الأنماط من أدوات الكشف عن الأمراض الانفعالية التي يعانيها الأطفال ومعالجتها.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 "اللعب أداة لإعادة الاتزان للطفل"، وضح هذا القول مدعماً ذلك بأمثلة .

س2 ما أفضل أدوات إعادة الاتزان للأطفال ؟

3 أثر اللعب في بناء شخصية الطفل

عزيزي الدارس ،،، للتعرف إلى أثر اللعب في بناء شخصية الطفل، اقرأ النص الآتي قراءة واعية وأجب عن الأسئلة التي تليه:

للشخصية أبعاداً رئيسة ثلاثة هي: البعد الجسدي الحركي أو البعد النفسحركي والبعد العقلي أو المعرفي، والبعد الوجداني أو الانفعالي فعندما نتحدث عن دور اللعب في بناء الشخصية لا بد من تأكيد دور اللعب وأهميته، وأثره في بناء الشخصية بأبعادها الثلاثة،

ويستطيع اللعب إذا ما أحسن استغلاله أن يلعب دوراً إيجابياً فاعلاً مؤثراً في بناء الشخصية المتوازنة المتكاملة للطفل، فهو يسهم في بناء الجانب الجسمي والفسيولوجي عن طريق الألعاب الحركية بأنواعها المختلفة، ويسهم في بناء الجانب العقلي والمعرفي من خلال التفاعل النشط مع مؤثرات البيئة وعناصرها المادية والبشرية وما ينتج عن ذلك من معارف واكتشافات ومهارات، كما يسهم في بناء الناحية الاجتماعية الوجدانية للشخصية وذلك من خلال اللعب التعاوني الذي يمارس في زمر اللعب، ومن خلال ما يتطلبه ذلك من مشاركة وتعاون وتنافس ونظام وتحمل للمسؤولية ومعرفة بالقواعد والقوانين والالتزام بها (Polly, 1996؛ بلقيس ومرعي، 1987).

عزيزي الدارس ،،، من الألعاب التي تسهم في بناء البعد الجسمي للطفل أذكر لك الآتي (بلقيس ومرعي، 1987):

1- الألعاب الحركية بأنواعها المختلفة.

2- الألعاب التي تساعد على التفاعل النشط مع مؤثرات البيئة وعناصرها المادية والبشرية.

3- اللعب التعاوني والتشاركي في زمر اللعب.

وفي أثناء اللعب تتكون لدى الطفل، اتجاهات معينة نحو كيانه وشخصيته البدنية النامية ويتحقق إدراكه الواعي لذاته الجسمية، ولا يقتصر أثر اللعب على الذات الجسمية فحسب، بل يتعداها فيما بعد إلى البنية النفسية، فتنمو لديه القيم والاتجاهات الاجتماعية والخلقية، ويتخلص من التوترات العصبية وعوامل الكبت. أما من الناحية الإدراكية فتنشط لدى الطفل المهارات العقلية المختلفة: كالانتباه والإدراك والتصور والتخيل والتذكر والتفكير والتمييز والتصنيف والتحليل والتركيب والتقويم والإبداع كذلك. ولا يخفى عليك ما لهذه المهارات من أثر فاعل في نمو الشخصية المتكاملة المتوازنة للطفل (بلقيس ومرعي، 1987؛ Polly, 1996).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أبعاد شخصية الطفل ؟

س2 اذكر الألعاب التي تسهم في بناء البعد الجسمي والفسيولوجي للطفل غير الواردة في النص ؟

س3 ما أثر اللعب في البنية النفسية للطفل ؟

4 أثر اللعب في تخليص الطفل من التوتر النفسي

عزيزي الدارس ،،، للتعرف إلى أثر اللعب في تخليص الطفل من توتره النفسي، اقرأ بفهم النص الآتي وأجب عن الأسئلة التي تليه

"تخضع شخصية الطفل الانفعالية لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقته بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه، وقد يتعرض الطفل في أثناء تفاعله مع الظروف المحيطة به إلى أنواع من الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يتمكن من التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه سناً، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه، فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته، ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه. وكثيراً ما تؤدي أساليب الكبار غير الصحيحة في تربية الصغار والتعامل معهم إلى بعث القلق والتوتر والخوف في نفوسهم، وقد تؤدي بعض الأحداث الأسرية من ولادة جديدة أو شجار أو طلاق أو وفاة أو زواج ثان إلى احباطات وتوترات وخبرات سلبية تعرض نفسية الطفل للقلق وشخصيته للاضطراب، ويشعر الطفل في مثل هذه الحالات بالتوتر الشديد وعدم التوازن، فيبحث عن وسيلة تساعده على التخلص من التوتر النفسي واستعادة التوازن، فيلجأ إلى ممارسة ألوان نشاط اللعب الإيهامي والتمثيلي أو ممارسة الألعاب التي تحتاج إلى القوة والحركة والتي تشكل متنفساً للضغط النفسي المتراكم في داخله" (بلقيس ومرعي، 1987).

وقد استخدم "فرويد" اللعب في معالجة الأمراض النفسية عند الأطفال، خاصة اللعب الإيهامي والرمزي الذي ساعد الأطفال على إسقاط مخاوفهم وتمنياتهم وحالاتهم الاضطرابية، والإسهام في تحليل شخصياتهم وتشخيص الأسباب التي تكمن وراء مشكلاتهم الانفعالية (Carol and Lee, 2000).

يساعد اللعب الطفل على التعبير عن انفعالاته، ويستخدم اللعب الإيهامي كمخرج للتوتر والقلق، وتفريغ رغبات الطفل المكبوتة ونزعاته العدوانية ومخاوفه وتوتراته واتجاهاته السلبية. وبواسطة اللعب يتمكن الطفل من (طرد) كل هذه الانفعالات السلبية إلى الخارج (خارج نفسه)، أي إلى اللعبة أو الدمية أو أدوار اللعب الأخرى التي يمارسها. أما إذا لم يتمكن الطفل من

التخلص من التوتر النفسي والمشاعر السلبية المتراكمة، فإن ذلك كثيراً ما يؤدي إلى العدوان والانحراف السلوكي الخلقي (بلقيس ومرعي، 1987).

استبانة للكشف عن أثر اللعب في تخليص الطفل من التوتر النفسي (عاشور، 1998، 109)

الرقم	العبارة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	كلا
1	للعب دور علاجي إيجابي في حالات التأزم النفسي عند الطفل.					
2	للعب دور إيجابي في حالة الانبساط عند الطفل.					
3	يؤثر اللعب إيجاباً على حالة الكآبة عند الطفل.					
4	للعب أثر إيجابي على الطفل في حالة الانفتاح.					
5	يؤثر اللعب إيجاباً على الطفل في حالة الانطواء.					
6	يؤثر اللعب إيجاباً على حالات الخوف عند الطفل.					
7	للعب أثر إيجابي على مفهوم الذات عند الطفل.					
8	يعبر الطفل عن ذاته من خلال اللعب.					
9	ينمي اللعب التآزر الحسي الحركي عند الطفل.					
10	للعب تأثير على قدرات الطفل الذكائية.					
11	يؤثر اللعب على الفهم وسرعة الاستيعاب عند الطفل.					
12	للعب دور في تنمية القدرات الإبداعية عند الطفل.					

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين كيف يسهم اللعب في بناء الشخصية السوية عند الطفل .

س2 فسر كيف يعمل اللعب على تخليص الطفل من التوترات الانفعالية .

س3 بين دور اللعب في تشخيص ومعالجة بعض الحالات النفسية .

5 دور اللعب في اكتساب المعرفة

عزيزي الدارس ،،، يعد اللعب وسيلة لاكتساب الطفل للمعرفة، وهذا ما سنتعرف إليه من خلال النص الآتي:

"يعد اللعب "أسلوب الطبيعة في التربية" ونادى "روسو" بأن نترك الطفل للطبيعة، وتبعه "فروبل" بإنشاء رياض الأطفال وجعلها تقوم على اللعب، وكان محور الفكرة أن اللعب فرصة طيبة لنشاط تعليمي منتج. وقد قامت "منتسوري" بإقامة بيوت للأطفال يتعلم فيها الطفل القراءة والكتابة والعد عن طريق اللعب ويكتسب من خلال اللعب الكثير من المعارف والحقائق. فاللعب نشاط مرب يسهم في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم وغيرها من القدرات والمهارات التي لا غنى عنها في اختيار ألوان المعرفة واكتسابها وتمثلها. فالطفل يكتشف ويستوعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب. ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة التي ذهب إليها "روسو"، بل ينبغي على المربين أن ينظموا روح اللعب وممارساته في توجيه نشاطه بشكل هادف نحو النمو السليم لعقل الطفل ومعارفه، آخذين بالاعتبار قدراته وإمكاناته وميوله وخصائصه النمائية المختلفة. وتبرز قيمة استغلال اللعب في اكتساب المعرفة في ما جاء به "بياجيه" في نظريته مراحل التطور المعرفي عند الأطفال وأثر التفاعل في التعلم عن طريق عمليتي التمثل والمواءمة" (بلقيس ومرعي، 1987؛ 1986).

عزيزي الدارس،،، أبرزت سلسلة البحوث العملية في بريطانيا استغلال أنشطة اللعب في تقريب مبادئ العلم للأطفال وتوظيف هذه الأنشطة في توسيع آفاقهم المعرفية، وفي التمكن من مهارات اكتساب المعرفة وتعلمها. وفي إحدى هذه الدراسات التي أجريت على عدد من رياض الأطفال والمدارس البريطانية يقرر الباحث "بيري" أن الأطفال يستثيرهم الكثير من مظاهر العلم والتكنولوجيا في عالمنا المعاصر كوسائل المواصلات والطائرات وسفن الفضاء البحرية، كما تستثيرهم تركيبات الأجهزة وسير العلماء وقصص الفضاء والاختراعات، وقد اتضح من دراسة "بيري" أنه من خلال اهتمام الطفل باللعب بهذه الدمى والألعاب التكنولوجية المعاصرة، ومن خلال ملاحظة بنائها ونظام العمل فيها، نمت حصيلة الأطفال اللغوية، ونمت معارفهم وقدراتهم على التواصل، وتعلموا عن طريق اللعب بالروافع الآلية (الونشات) الكثير من المبادئ العلمية ونظام البكرات. ومن خلال اللعب بأحواض الماء والقوارب الخشبية والبلاستيكية وقطع المعادن، تعلموا مبادئ الطفو والكثافة والوزن النوعي وقاعدة أرخميدس (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987)..

ويؤكد بلقيس ومرعي (1987) على أن للألعاب واللعب دوراً بارزاً في استثارة اهتمام الأطفال للمعرفة، وقدرتها على إكساب المعارف والمفاهيم والمهارات المعرفية إذا ما احسنا استغلالها وتوظيفها في هذا الاتجاه، بحيث تنظم أنشطة اللعب على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات، وتنمية الابتكار عند الأطفال، ويعد اللعب الإيهامي والتمثيلي معيناً خصباً لخيال الأطفال الذي يمكن استغلاله وتوظيفه في تدريب الأطفال على التعلم والابتكار.

استبانة للكشف عن أثر اللعب في المجال التربوي واكتساب المعرفة (عاشور، 1998، 32)

الرقم	العبارة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	كلا
1	للعب دور في اكتساب استقلالية الذات عند الطفل.					
2	يساعد اللعب في تعويد الطفل على التعاون.					
3	ينمي اللعب روح التواصل الإنساني عند الطفل.					
4	للعب دور في تعليم الطفل احترام الحقوق.					
5	للعب دور في تعليم الطفل الولاء الاجتماعي.					
6	يساعد اللعب الطفل على احترام القوانين.					
7	للعب والتسلية دور في تقويم السلوك عند الطفل.					
8	ينمي اللعب حواس الطفل.					
9	يزيد اللعب من الحصيلة اللغوية عند الطفل.					
10	للعب ولوسائل التسلية دور في مساعدة الطفل على القراءة.					
11	يساعد اللعب الطفل على إتقان مهارة الكتابة.					
12	للعب أثر على تنمية القدرات التحصيلية للطفل.					
13	للعب أثر على تنمية القوى الجسدية عند الطفل.					
14	للعب قدرة في مساعدة الطفل للتعبير عن أفكاره وتخيلاته.					
15	يعتبر اللعب مقياساً لتطور الطفل.					

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أشكال المعرفة التي يساعد اللعب في اكتسابها ؟

س2 " اللعب نشاط حر " وضح هذا القول .

س3 اشرح كيف يسهم اللعب في تطوير الطفل عقلياً ومعرفياً .

6 دور اللعب في التوجيه للتخصص المهني

عزيزي الدارس ،،، اقرأ النص الآتي بفهم ووعي وأجب عن الأسئلة التي تليه:

"يعد اللعب من الأنشطة المسيطرة في حياة الأطفال وفيه يدركون أنفسهم والعالم المحيط بهم، ومنه يتعلمون معارف ومهارات وخبرات لا حصر لها، وفيه تتضح إمكاناتهم وتنمو شخصياتهم وتبنى ركائز اتجاهاتهم، ومن خلاله تشبع ميولهم ويحققون ذاتهم. ولكي لا يكون اللعب مجرد لعب واستهلاك للطاقة، ولكي يحقق الغايات البنائية المنشودة منه ينبغي أن يحسن أولياء الأمور والمربون استغلاله وتوجيهه ليصبح نشاطاً تربوياً منظماً وهادفاً. ويبدي الأطفال اهتماماً خاصاً باختيار عمل أو مهنة المستقبل التي يرغبون بتكوين اتجاهات تفضيلية نحو بعض المهن والأعمال دون غيرها، ويتأثر الأطفال في ذلك بوالديهم أو أقاربهم أو بمعارفهم خاصة من يحبون من بين أولئك، وتظهر هذه الاهتمامات والتفضيلات من خلال ما يمارسه هؤلاء الأطفال من ألوان اللعب ونشاط اللعب في المراحل النمائية المتعاقبة، وتكون الإناث عادة أكثر ثباتاً في اختياراتهن المهنية من الذكور (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987)، وتعد الحاجة إلى العمل إحدى الاحتياجات الحياتية المتعاظمة لدى الإنسان المعاصر، ونشاط العمل يشبع احتياجات الطفل ويقوده إلى الممارسات المفيدة المنتجة، وتقوى جاذبية العمل بما يجول في نفس الطفل من مشاعر السرور المرتبطة بالنشاط المشترك مع الكبار، وتأخذ دوافع العمل الذي يشبه أعمال الكبار ويستجلب تقديرهم واستحساناتهم وتكتسب أكثر فأكثر مغزى اجتماعياً واضحاً، وهناك أربعة أسباب نفسية تفسر شعور الأطفال بالترقي لدى ممارستهم أعمالاً مفيدة لها صلة بأعمال الكبار ومهن المستقبل التي يطمحون إليها، وهي (بلقيس ومرعي، 1987):

- أن الأطفال يرون أن قواهم وطاقاتهم لا تذهب هباءً.
- ازدياد شجاعتهم بتقدير واستحسان الكبار، مما يؤدي إلى نمو العمل لديهم وإلى الثقة بقدراتهم.
- أنهم يبدؤون في الإحساس بلذة العمل اليومي الجماعي، وتأخذ عملية(العمل) في اجتذابهم.

لذلك يجب أن نتيح للأطفال فرص التعرف إلى أدوات العمل ووسائله وآلاته وموارده، وتبصيرهم عن طريق اللعب وتمثيل أدوار العمل والمهن المختلفة بالفوائد الاجتماعية للعمل. ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الذي يقلد فيه الكبار الكثير من المهارات اليدوية والقدرات العقلية، ويتعلم كيف يختار الأدوات والوسائل والمواد الملائمة لعمل وهدف معينين. ومما لا شك فيه أن ما يؤديه اللعب بأشكاله وأساليبه وأدواته ومراحله المختلفة من مساعدة الأطفال على التعرف إلى ذواتهم

الجسمية والعقلية والاجتماعية وتعريفهم بالبيئة المادية والاجتماعية المحيطة بهم، وإشباع لميولهم ورغباتهم وإكسابهم اتجاهات إيجابية تفضيلية نحو بعض الأعمال والمهن السائدة في المجتمع، له بالغ الأثر في التوجيه والتوجه المهني للأطفال واكتشاف ميولهم واهتماماتهم واستعدادهم الطبيعي وقدراتهم، ومن خلاله ينطلقون نحو تخصصاتهم المهنية المستقبلية التي يختارون، وفي هذا تنجلي قيمة اللعب.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين كيف يسهم اللعب في التوجيه المهني .

س2 هل هناك ارتباط ما بين الكشف عن ميول الأطفال واهتماماتهم من خلال اللعب والتوجيه المهني ؟ وضح ذلك .

س3 اذكر بعض الألعاب التربوية التي تساعد في التوجيه المهني .

تدريبات

1- اختر لعبة معينة وبين كيف يمكن للطفل أن يستخدمها في التخلص من توتره النفسي .

2- وازن بين أثر اللعب في بناء شخصية الطفل والتخلص من توتره النفسي.

3- ما أشكال المعارف التي يمكن أن يكتسبها الطفل من خلال الألعاب التربوية ؟ مدعماً إجابتك بالأمثلة .

نشاطات

1- وضح مبررات إدخال اللعب في المنهاج المدرسي .

2- قم بزيارة أحد صفوف رياض الأطفال، واكتب تقريراً حول مساهمات الألعاب التي يمارسها الأطفال في التخلص من توترهم النفسي وإكسابهم أشكال المعرفة.

3- ما مدى تركيز منهاج التربية الفنية للصف الأول الأساسي على التعبير الفني بالرسم والتصوير من أجل اكتشاف ميول الأطفال واحتياجاتهم.

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. أفضل أدوات التعويض عند الأطفال هي اللعب :
   أ. الإيهامي وتمثيل الأدوار. ج. التركيبي (البنائي) .
   ب. الشعبي (البيئي). د. الترويحي الحركي .
2. من أكثر الأدوات تعبيراً عن الطاقات الإبداعية للأطفال وميولهم ومكنونات أنفسهم هي :
   أ. الألعاب الإيهامية . ج. رسومات الأطفال .
   ب. الألعاب التركيبية . د. الألعاب الترويحية الحركية .
3. للعب الأطفال تأثير في مجالات التعلم الآتية :
   أ. المجال المعرفي الإدراكي ج. المجال المهاري النفسحركي
   ب. المجال الانفعالي الوجداني د. جميع ما ذكر
4. يفوق اللعب اللغة والكلام كأداة تعبيرية لأن اللعب :
   أ. وسيلة التواصل بين الأطفال والكبار .
   ب. وسيلة التواصل بين أطفال يختلفون في الثقافة والقومية واللغة .
   ج. وسيلة التواصل بين الطفل وبيئته، وبين الطفل وذاته .
   د. جميع ما ذكر.
5. تهدف وظيفة اللعب كأداة تعويض إلى :
   أ. إعادة الاتزان، أو التوازن لحياة الطفل.
   ب. تخليص الطفل من الكبت.
   ج. تخليص الطفل من التوتر الناتج عن القيود والضغوط.
   د. جميع ما ذكر.
6. واحدة من الآتية عبارة غير صحيحة :
   أ. يحل الطفل مشكلاته الانفعالية من خلال اللعب بعملية تسمى عملية التعويض.
   ب. لا يفيد اللعب الإيهامي وتمثيل الأدوار في الكشف عن الأمراض الانفعالية لدى الطفل.
   ج. يتخلص الطفل باللعب من الكبت والتوتر.
7. تسمى الألعاب التي يمارسها الطفل من خلال الرسم والزخرفة والتصوير والنحت، والتمثيل والموسيقا :
   أ. اللعب التعبيري الجمالي ج. اللعب التمثيلي
   ب. اللعب الإيهامي د. اللعب الترويحي
8. من الشروط الواجب أن تتوافر في الألعاب التي يوفرها الكبار للصغار :
   أ. أن تكون غالية الثمن ج. أن تكون من أدوات المنزل وأدوات العمل
   ب. أن تكون معقدة لتثير خيال الطفل وإبداعه د. جميع ما ذكر

9. العالم الذي أكد على دور اللعب في عملية النمو للأطفال، وربط بين التعلم والتفاعل هو:

أ. بياجيه ج. فرويد

ب.جانييه د. منتسوري

10. من الألعاب التي تسهم في بناء البعد الجسمي للطفل :

أ. الألعاب الحركية بأنواعها المختلفة.

ب. الألعاب التي تساعد على التفاعل النشط مع مؤثرات البيئة وعناصرها المادية والبشرية.

ج. اللعب التعاوني.

د. جميع ما ذكر.

11. إن أهم فائدة للعب الإيهامي واللعب التمثيلي هي :

أ. توجيه الطفل المهني ج. إشباع الدافع القومي

ب. تخليص الطفل من التوتر النفسي د. جميع ما ذكر

12. إن اللعب التعاوني القائم على المشاركة في زمر اللعب يسهم في بناء البعد التالي من أبعاد شخصية الطفل بالدرجة الأولى :

أ. البعد المعرفي العقلي ج. البعد المهاري أو النفسحركي

ب. البعد الوجداني الانفعالي د. جميع ما ذكر

13. إن وفاء الطفل أو المراهق بالتزامات محددة نتيجة لعبه يرتبط بالبعد التالي من أبعاد شخصيته :

أ. البعد الوجداني الانفعالي ج. البعد العملي

ب. البعد المعرفي د. جميع ما ذكر

14. واحدة من العبارات الآتية لا تعد صحيحة بالنسبة للتوجه المهني :

أ. الذكور أكثر ثباتاً من الإناث في اختيار المهنة من خلال اللعب .

ب. يتأثر الطفل بمن يحب عندما يريد اختيار المهنة .

ج. للعب الذي يمارسه الطفل علاقة بالمهنة التي سيختارها .

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الخامس

الأسس التي تقوم عليها الألعاب

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) الأسس النفسية للعب.

(2) الأسس التربوية للعب.

(3) الأسس الاجتماعية للعب.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، أرحب بك وها نحن معاً في الموضوع الرابع من كُتاب الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها والذي يحمل عنوان "الأسس التي تقوم عليها الألعاب" ويتوقع منك بعد دراسة هذا الموضوع بفهم وتعمق وتنفيذ التدريبات والنشاطات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به أن تكون قادراً على :

- توضيح الأسس النفسية والتربوية والاجتماعية التي يتركز عليها نشاط اللعب والألعاب عند الأطفال بلغتك الخاصة.
- استخلاص تأثير البيئة الطبيعية والاجتماعية في نشاطات اللعب ونوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال.
- استخلاص أهم القواعد والأسس التي يتوجب أخذها بعين الاعتبار عند التعامل مع اللعب كمظهر حيوي من سلوكات الأطفال الحياتية.

عزيزي الدارس ،،، قبل الخوض في الأسس النفسية والتربوية والاجتماعية التي يقوم عليها اللعب، لنقرأ المشهد الآتي:

مشهد

راقب مجموعة من الأطفال في سن ما قبل المدرسة تلاحظ أنهم يشبهون القرود الصغار في حركاتهم وألعابهم فهم غالباً ما يلعبون فرادى في أول الأمر، فهم يلعبون بالدمى ويستطلعون أو يعبثون بأشياء متناثرة، أو ربما يشاهدون لعب الآخرين دون مشاركتهم اللعب، وعندما يكبرون تلاحظهم يلعبون نفس الألعاب كبقية الأطفال الآخرين الموجودين في تلك البيئة، ولكنهم يحذون حذوهم بدقة غير متعاونين مع الآخرين، ثم قد يظلون بعد ذلك بقليل يلعبون نفس الألعاب ويستخدمون نفس الأشياء بالقرب من الآخرين، ولكنهم لا يقدمون أي جهد مشترك، والواقع أن "بياجيه" يصر على أن اللعب التعاوني الحقيقي يظهر في سن السابعة أو الثامنة وحسب، والرأي المسلم به بوجه عام بالنسبة للترتيب الزمني الذي يظهر فيه اللعب بعامة والاجتماعي بخاصة وفقاً لتقدم السن، هو اللعب الانفرادي ويعقبه لعب المحاذاة، فلعب المشاركة، وأخيراً اللعب التعاوني، وهذه الألعاب تعتمد وتقوم على مبادئ نفسية يتفق عليها معظم علماء النفس.

عن ميلر 1974، 22

عزيزي الدارس ،،، من خلال المشهد السابق نستخلص أن الألعاب تنمو مع نمو الأطفال وتنطلق من أسس نفسية وتربوية وأخرى اجتماعية، وهذا ما ستتعرف إليه فيما يأتي.

1 الأسس النفسية للعب

عزيزي الدارس ،،، حتى نساعد الأطفال على اللعب وتحقيق الغاية المرجوة منه في المتعة والنمو والتعلم، يجب علينا أن ننطلق من المبادئ والأسس النفسية الآتية (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Leigh and Kinder, 2001):

- اللعب من احتياجات النمو الأساسية للطفل التي تعبر عن دافع أساسي يتمثل في الرغبة في ممارسة النشاط والإشارة الحسية والعقلية لاكتشاف البيئة والسيطرة عليها، لذا يتوجب إتاحة الفرصة للعب وعدم قمعها بأي شكل من الأشكال لأنها حق من حقوق الطفل والإنسان، وبما أنه تعبير عن حاجة أصلية للإنسان وحق من حقوقه الطبيعية فيجب إعطاء الحرية للطفل في اختياره لألعابه وحده وللمشاركين فيها بما يتفق مع أصول اللعب وغاياته النبيلة.
- عملية النمو تسير وفق قوانين منظمة ويعد اللعب مظهراً لها. حيث ينمو اللعب في مراحل متعاقبة، لكل مرحلة منها خصائصها المتميزة مبتدئاً بالمرحلة الاستكشافية ثم مرحلة اللعب بالدمى يليها مرحلة اللعب الجماعي، وكل مرحلة تعتمد على ما سبقها وتمهيداً لما تليها، لذا يتوجب علينا توفير المتطلبات اللازمة لممارسة أنشطة اللعب في كل مرحلة بحيث ينجز الطفل مهمات اللعب بشكل يبعث على الشعور بالسعادة والإنجاز مما ييسر له الانتقال للمرحلة اللاحقة.
- تعتمد ممارسة نشاطات اللعب على عوامل النضج والتدريب والدافعية، وتختلف مدى مساهمة كل منها حسب نوعية النشاط ومرحلة اللعب التي يتطور فيها، فالنضج له علاقة بتطور البنُى والأجهزة العضوية للطفل، أما التدريب فيعتمد على الممارسة والمران، وأما الدافعية فلها علاقة بالميل والرغبة (عبد اللطيف وآخرون، 1995)، لذا يتوجب علينا العناية باختيار الألعاب للأطفال وفق معايير ملائمة (العمر، الجنس، البساطة، القيمة التربوية ...الخ) وإشراكهم في الاختيار كلما كان ذلك ممكناً مراعاة لميولهم واحتياجاتهم.
- تتمايز نشاطات اللعب في نموها بحيث أنها تتطور من البسيط إلى الأكثر تعقيداً، فمثلاً ينتقل الطفل من مجرد قذف الكرة البسيطة في سنته الأولى إلى لعب كرة القدم في سنته العاشرة، وهذا يتطلب من المربين والوالدين الارتقاء تدريجياً في مستوى تعقيد نشاطات اللعب والألعاب للأطفال مع تزايدهم في العمر كي يجدوا فيها متعة وتحدياً لقدراتهم النامية المتطورة. وتتغير

أنشطة اللعب كما وكيفاً مع تزايد العمر. حيث يبدأ الطفل في سنينه المبكرة بلعب أنشطة كثيرة من اللعب، ومع التحاقه بالمدرسة وتزايد واجباته المدرسية يبدأ في التركيز على نمط محدد من الألعاب تتفق وميوله وإمكانياته، إضافة إلى ذلك يلاحظ تناقص في الجهد الجسدي المبذول في أنشطة اللعب والتحول إلى الأنشطة التي يغلب عليها طابع الجهد العقلي، لذا فإن هذا يتطلب من الوالدين والمربين إتاحة الفرصة للأطفال البالغين لممارسة نشاطات اللعب الهادئ مثل: مشاهدة المسرحيات، والبرامج التلفازية، وإجادة ألعاب رياضية معينة (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 "تعتمد ممارسة نشاطات اللعب على عوامل النضج والتدريب والدافعية" وضح هذا القول.

س2 هناك عدة أمور يجب أخذها بعين الاعتبار عند اختيار ألعاب الأطفال اذكرها.

س3 اذكر أمثلة على اللعب الهادئ غير الواردة في النص .

2 الأسس التربوية للعب

عزيزي الدارس ،،، تعلم أن اللعب ليس هدراً للوقت أو الجهد، وهذا ما دفع أنصار تكنولوجيا التعليم إلى رفع شعار "تعلم واستمتع" والذي من شأنه جعل المعلم قادراً على الجمع بين الاثنين اللعب والتعلم معاً ولكن ما الأسس الواجب مراعاتها عند توظيف المعلم للعب في غرفة الصف ؟.

أسس استخدام الألعاب التربوية في غرفة الصف:

من الممكن لنشاطات اللعب والألعاب في العملية التعليمية أن تثري نمو الطفل وتعلمه إذا ما أخذ المعلم بعين الاعتبار مبادئ الأسس الآتية (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987؛ Carol and Lee, 200):

- اختيار الألعاب وفقاً للأهداف التعليمية التعلمية المحددة بحيث تؤدي إلى مساهمة فريدة في تعلم الطلبة وتأكيده.
- تنظيم ترتيبات الألعاب على نحو يُمكِّن كافة الطلبة من المشاركة فيها.
- وضع خطط لاستخدام الألعاب في عمليتي التعليم والتعلم الصفي بطريقة مبرمجة بحيث لا يطغى الاستمتاع بمواقف اللعب على الهدف الأساسي من استخدام اللعبة مع جعل كافة

أدوات ومواد اللعبة في متناول اليد بحيث يسير اللعب وفق الخطوات المحددة، واستخدام الألعاب في وقتها المحدد ضمن سياق الدرس حتى تؤدي الغاية من استخدامها.

- إخبار الطلبة المشاركين بأهداف اللعبة وقواعدها وتعليمات المشاركة فيها قبل البدء بعملية اللعب.
- تقييم أثر اللعبة فيما أحدثته لدى الطلبة المشاركين في اللعب من إثراء وتعزيز للمفاهيم والمعلومات والمهارات المتعلمة، وكذلك معرفة ما اكتسبوه من قيم واتجاهات مرغوب فيها أثناء اللعب.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أهمية إخبار الطلبة بأهداف اللعبة التعليمية وقواعدها ؟

س2 من الذي نادى بشعار (تعلم واستمتع) ؟ وفسر هذا الشعار .

س3 وضح كيفية استخدام اللعبة في وقتها المحدد ضمن سياق النص .

3 الأسس الاجتماعية للعب

عزيزي الدارس ،،، يعد اللعب مظهراً من مظاهر السلوك الاجتماعي ولكنه مقيد بمعايير خاصة، وبذلك فإن حرية الطفل في اللعب واختيار ألوانه ليست مفتوحة على مصراعيها وإنما تحكمها ضوابط اجتماعية يمكننا بيانها في الآتي (ميلر، 1974؛ عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987؛ Jones, 1999):

- الغاية الأساسية من اللعب قد تكون التسلية أو تعلم الحقائق والمفاهيم والمهارات، إلا أنه يجب أن يساعد الطفل على تعلم القيم والسلوكات السليمة كالانضباط واحترام حقوق الآخرين والتحلي بالصبر والأمانة وتقبل الربح والخسارة.
- يساعد اللعب في التنشئة الاجتماعية للطفل بحيث يتعلم السلوك كعضو في جماعة من حيث تعلم القيام بالدور الاجتماعي المناسب وتعلم مهارات العمل الجماعي كالاتصال والتعبير عن الرأي واحترام الرأي الآخر.
- تلبي عملية اللعب احتياجات الطفل إلى الانتماء الاجتماعي والإنساني، وتساعده على تحمل مسؤولية المساهمة في رفاه وتقدم مجتمعه وأمته، لذلك يجب الاهتمام بالألعاب التي تحقق ذلك.

- لمشاركة الآباء والمعلمين الأطفال في ألعابهم أثر إيجابي في تحقيق المزيد من التفاهم والاحترام وتعلم تبادل الأدوار ما بين الكبار والصغار، لذلك يجب التأكيد على مثل هذه المشاركة.

عزيزي الدارس ،،، في ختام هذا الموضوع لا بد من تذكيرك بأن البيئة ومتغيراتها تؤثر في اللعب بشكل مباشر أو غير مباشر، ومنها، البيئة المادية ومؤثراتها كالبيئة الجغرافية والمؤثرات الكيميائية والحسية ونوعية السكن والتسهيلات المادية من حدائق ومرافق خاصة باللعب، وبذلك يختلف لعب الأطفال باختلاف بيئاتهم الطبيعية التي يعيشون فيها، كما وتؤثر العوامل الكيميائية والحسية في اللعب، حيث يلاحظ أن كثيراً من مصادر التسلية واللعب للأطفال تأتي من ممارستهم الحسية، ومع ذلك فإن كثيراً من الأطفال يحتاجون إلى التوجيه والمراقبة حتى لا يسيئون استخداماتهم الحسية في تعلم أشياء غير مرغوب فيها، وللمناخ وتعاقب الفصول أثره في نشاطات اللعب، ففي المناطق الباردة يستمتع الأطفال بالتزلج على الجليد والثلج، بينما في المناطق المعتدلة يستمتع الأطفال باللعب في الحدائق والغابات والسباحة، كما تختلف الألعاب باختلاف الفصول فهناك الألعاب الشتوية والألعاب الصيفية وألعاب الربيع وألعاب الخريف (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

وللبيئة الأسرية أثرها في الألعاب أيضاً، حيث تعد الأسرة الوحدة الاجتماعية الأساسية في تربية الطفل، وفي ضوء مستواها الاجتماعي والثقافي والاقتصادي يتحدد مدى وكيفية نمو الأطفال بعامة وسلوك لعبه بخاصة، ولاتجاهات الوالدين نحو اللعب أثره في ألعاب أطفالهم حيث يعد اللعب جزءاً لا يتجزأ من أسلوب التنشئة الاجتماعية لأطفالهم ويستطيع الوالدان توجيه نشاط اللعب توجيهاً معيناً من خلال ما يوفرانه من إمكانيات ومواد للعب، وللبيئة الاجتماعية والثقافية أيضاً أثرها في اللعب وهذا يرتبط بفلسفة المجتمع ونظامه السياسي وبالأمن والاستقرار الاجتماعي (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أهمية مشاركة الآباء والمعلمين الأطفال في ألعابهم ؟

س2 ماذا نعني بالتنشئة الاجتماعية ؟

س3 استخلص من النص مبادئ وأسس اجتماعية أخرى .

تدريبات

1- أعط مثالين من أنشطة اللعب والألعاب التربوية التي تعتمد بشكل رئيس على عامل النضج وعامل التدرب ..

2- ما الأسس الاجتماعية التي يجب على الوالدين أخذها بعين الاعتبار عند توجيه أبنائهم لممارسة الألعاب بغرض التسلية والترفيه ؟

3- "يعد اللعب من الاحتياجات الأساسية لنمو الطفل"، فسر هذا القول .

نشاطات

1- قم بزيارة لأحد صفوف رياض الأطفال ولاحظ مدى التزام المعلمة بالمبادئ التربوية الواردة في النص .

2- ارجع إلى المصادر التعلمية المتوافرة لديك، واكتب تقريراً حول المبادئ والأسس التربوية والاجتماعية للألعاب غير الواردة في النص .

الاختبار التقويمي

✪ **ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :**

1. اللعب هو :

أ حق من حقوق الطفل . ج. حاجة من احتياجات النمو الأساسية للطفل

ب. وسيلة لقضاء وقت الفراغ . د.(أ + ج) معاً .

2. عند اختيار الألعاب التعليمية للأطفال يجب مراعاة الآتي :

أ. عمر الطفل وجنسه . ج. القيمة التربوية للعبة .

ب. بساطة اللعبة . د. جميع ما ذكر .

3. تتغير أنشطة اللعب كما وكيفا مع :

أ. الحالة الاقتصادية للطفل . ج. تزايد العمر .

ب. الحالة الاجتماعية للطفل . د. جميع ما ذكر .

4. من أنشطة اللعب الهادئ :

أ. مشاهدة المسرحيات . ج. الاستماع للموسيقا .

ب. مشاهدة البرامج التلفازية . د. جميع ما ذكر .

5. واحدة من الآتية لا تعد من المبادئ والأسس التربوية للعب :

أ. استخدام اللعبة في وقتها وخارج سياق الدرس .

ب. اختيار الألعاب وفقاً لأهداف التعلم الصفي .

ج. تنظيم ترتيبات اللعبة على نحو يمكن كافة الطلبة من المشاركة فيه .

د. التخطيط لاستخدام الألعاب في عملية التعليم بطريقة مبرمجة.

6. يعد اللعب مظهراً من مظاهر السلوك الاجتماعي ولكنه :

أ. مفتوح يعطي للطفل الحرية الكاملة في اللعب واختيار ألوانه .

ب. مقيد بمعايير خاصة وضوابط اجتماعية .

ج. محدد بقدرة المعلم على اختيار اللعبة .

د. لا شيء مما ذكر.

7. يتوجب إعطاء أهمية للألعاب التي :

أ. تلبي حاجة الطفل إلى الانتماء الاجتماعي .

ب. تلبي حاجة الطفل إلى الانتماء الإنساني .

ج. تساعد الطفل على تحمل المسؤولية والمساهمة في رفاه وتقدم مجتمعه وأمته .

د. جميع ما ذكر.

8. يتوجب على اللعب بكافة ألوانه أن :

أ. يساعد في التنشئة الاجتماعية للطفل .

ب. يشجع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تساهم في الحفاظ على بيئتهم بمختلف مكوناتها.

ج. تلبي الاحتياجات المختلفة للطفل .

د. جميع ما ذكر.

9. تتطلب خطوة التخطيط الواعي للألعاب :

أ. معرفة الطفل للتأكد من أن كل الأطفال متشابهون في ميولهم وهواياتهم .

ب. معرفة اللعبة وتشكيل نشاطاتها والمهارات اللازمة لها وقواعدها .

ج. عدم التطرق إلى الأهداف التعلمية السلوكية التي تخدمها اللعبة .

د. جميع ما ذكر.

10. يتعلم الطفل القوانين والقواعد الأخلاقية الاجتماعية من خلال :

أ. الألعاب الفردية ج. الألعاب التعاونية

ب. الألعاب الجماعية د. جميع ما ذكر

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع السادس

مجالات توظيف اللعب

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) اللعب للتعبير عن الذات.

(2) اللعب للاكتشاف والتعلم.

(3) اللعب للتكيف الاجتماعي والترويض الجسمي.

(4) اللعب للتنشئة الاجتماعية.

(5) اللعب لتنمية القدرات الإبداعية.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلمية

عـزيزي الدارس ،،، يعـد اللعب وسيلة الطفل الرئيسـة لتحقـيق النمو والتعلم، وحين يمارس الطفل اللعب فإنه يمارسه لأنه مصدر سعادة وسرور له، وهو يلعب أيضاً لأن اللعب يشكل أداة تربية وتنشئة اجتماعية وتعلم في آن واحد، والطفل والحالة هذه بحاجة إلى توفير فرص اللعب أمامه سواء كان هذا اللعب مع الآخرين أو مع نفسه، لذلك، يتوقع منك عزيزي الدارس ،،، وبعد قيامك بدراسة هذا الموضوع وتنفيذ النشاطات والتدريبات المتصلة به والإجابة عن أسئلة التقويم الذاتي الواردة فيه والاختبار التقويمي الواردة في نهاية الموضوع أن تكون قادراً على :

- توضيح أهمية اللعب في التعبير عن الذات.
- استخلاص أثر اللعب في اكتشاف وتعلم الطفل.
- توضيح أهمية اللعب في الترويض الجسمي والتكيف الاجتماعي.
- استخلاص أثر اللعب في التنشئة الاجتماعية.
- استخلاص أثر اللعب في تنمية القدرات الإبداعية لدى المتعلم.
- استخلاص وظائف الألعاب التربوية.
- تصميم ألعاب تؤدي إلى تنمية القدرات الإبداعية لدى المتعلم.

مشهد

أستاذ "سيكولوجية اللعب" منهمك ومتفاعل مع طلبته في محاضرة موضوعها الرئيس هو "مجالات توظيف اللعب"، وقد طرح على طلبته السؤال الآتي: "من خلال طفولتكم السابقة وخبرتكم الحالية ومن وجهة نظركم ما المجالات التي يوظف ويستثمر فيها اللعب؟" طبعاً سؤال يحتاج إلى تفكير وإجابة عميقة وتذكر الماضي، واستجلاء ملامح الحاضر ...

رفع أحد الطلبة يده وقال: كنا نلعب لنعبر عن أنفسنا ونظهر احتياجاتنا، وقال آخر: نلعب لنكتشف الأشياء ونتعلم، وقالت طالبة ثالثة: كنا نلعب لنقوي أجسامنا وعلاقاتنا الاجتماعية مع الرفيقات، وقالت رابعة: كنا نلعب الحزازير لننمي تفكيرنا ...

وهكذا تعددت إجابات الطلبة، وكان الأستاذ يسجل على السبورة كل نقطة يذكرها طلبته، وبعد الانتهاء من ذلك، قال الأستاذ: والآن سنناقش كل نقطة مع إعطاء اسم لعبة على كل وظيفة من الوظائف الذي ذكرتموها ... وبدأ النقاش وانتهت المحاضرة الذي أخذت أسلوب العصف الذهني والمناقشة إلى قائمة تحوي مجالات توظيف اللعب.

❶ اللعب للتعبير عن الذات:

عزيزي الدارس ،،، يشكل اللعب بحد ذاته أداة تعبيرية تفوق اللغة والكلام وتجعل التواصل بين الأطفال الذين ينتمون إلى جماعات ثقافية أو قومية أو لغوية مختلفة ممكناً من خلال نشاط اللعب، وينجح اللعب كأداة للتعبير والتواصل اللفظي، ويعد اللعب بأشكاله المختلفة أفضل وسيلة يعبر الطفل بوساطتها ومن خلالها عن مكنونات نفسه وعقله، وهو بذلك خير وسيلة تساعد الكبار على فهم عالم الأطفال، والتعرف إلى ميولهم واهتماماتهم واحتياجاتهم، وتساعدهم بالتالي على تنظيم تعلمهم وتربيتهم وتوجيههم.

عزيزي الدارس ،،، يفوق اللعب اللغة والكلام وذلك كأداة تعبيرية للأسباب الآتية:

- باللعب يمكن التواصل بين الأطفال والكبار، وبين الأطفال الذين يختلفون في اللغة والثقافة والقومية.
- من خلال اللعب يستطيع المعلم تفهم واكتشاف احتياجات الأطفال وقدراتهم.
- باللعب يستطيع الكبار اكتشاف مشكلات الأطفال، والتعرف إلى ميولهم واهتماماتهم واحتياجاتهم.
- باللعب يتواصل الأطفال مع ذوي الثقافات المختلفة.

وبذلك، يستطيع الطفل أن يجرب ما سبق أن تعلمه من مهارات وأفكار وقواعد عن طريق اللعب، وأن يعبر عن أفكاره وإمكاناته وطاقاته الخلاقة ويطور خياله وقدراته الإبداعية، واكتشاف الكثير عن نفسه من خلال اللعب الذي يمارسه منفرداً مع ألعابه الخاصة أو متفاعلاً مع زملائه.

لذلك، تعد الألعاب التي يمارس الأطفال من خلالها الرسم والزخرفة والتصوير والنحت والتمثيل والموسيقا والرقص والغناء من أقدر ألوان اللعب التعبيري الجمالي، فرسوم الأطفال أكثر الأدوات تعبيراً عن طاقاتهم الإبداعية وميولهم ومكنونات نفوسهم وما يعانونه من توترات ومشكلات أيضاً. ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات مختلفة تخضع للتغير من مرحلة نمائية إلى أخرى. كما يعبر الطفل ومن خلال اللعب، أيضاً عن فرحه وسعادته وسخطه وغضبه ومشكلاته واحتياجاته وعنصريته وإبداعه وشذوذه وانحرافاته ونمط التربية التي يخضع لها والبيئة المادية والثقافية التي يعيشها، ويستطيع الملاحظ الواعي للأطفال، في أثناء ممارستهم لألعابهم، أن يعلمهم ويبني نفوسهم وعقولهم ويتيح فرص النمو المتكامل السوي لشخصياتهم (بلقيس ومرعي، 1987؛ ميلر، 1974).

عزيزي الدارس ،،، يشير عبد اللطيف وآخرون (1995) إلى أن قدرة الأطفال على الكلام تزداد وتنمو حين يجد الأطفال من يتكلم معهم، وهذا يتطلب من المعلم أن يقوم بسرد القصص عليهم والاستماع إلى أسئلتهم، إضافة إلى تشجيع الأطفال على الحديث مع بعضهم ومع المعلم ومع من يحيط بهم، لذلك على المعلم تنظيم ألعاب تشجع الأطفال على الكلام، مثل القيام بأداء حركات مع النشيد والكلام.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر وظائف أخرى يحققها اللعب كأداة تعبيرية .

س2 "يفوق اللعب اللغة والكلام" فسر ذلك.

س3 طفلة تمارس دور المعلمة وتحمل بيدها عصا، ما تفسير ذلك من وجهة نظرك ؟

2 اللعب للاكتشاف والتعلم:

عزيزي الدارس ،،، يمكن للمعلم ومن خلال ملاحظته لطلبته في أثناء اللعب اكتشاف مظاهر الاضطراب في تطورهم من النواحي المعرفية والوجدانية والمهارية، ومن ثم اكتشاف أفضل الطرائق لتنظيم تعلمهم وتوجيه نموهم، ولا يقتصر دور اللعب على أنه أداة تعليم واكتشاف، بل يتعداه ليصبح أداة تعلم واكتشاف، فعن طريق اللعب تتشكل بنى شخصية المتعلم البدنية والعقلية والاجتماعية، فتنشط عضلاته وقواه العقلية وقيمه واتجاهاته (مرعي وبلقيس، 1987).

يستطيع الطفل من خلال الأنشطة التي يمارسها والأدوات التي يتفاعل معها اكتشاف العالم الذي يحيط به، واكتساب الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة التي يعيش فيها. وبذلك يثري الطفل حياته العقلية بمعارف وافرة عن العالم المحيط به وبمهارات معرفية تعينه على فهم عالمه والتكيف معه، وفي اللعب يتعلم الطفل الكثير عن نفسه وعن قدراته وشخصيته، أي أن الطفل يكتشف باللعب العالم المحيط به ويكتشف ذاته فيتعلم، ويتم هذا التعلم من خلال تفاعله مع ما في بيئته من أشخاص وأشياء وأفعال وأفكار فتنمو مفاهيمه عنها وتتطور، ومن خلال مفاهيمه عن هذه الأشياء، يتعرف إلى ذاته، وفي كلا العمليتين يتعلم حيث أن عملية الاكتشاف وعملية التعلم، عمليتان متكاملتان وهما وجهان لعملة واحدة (بلقيس ومرعي، 1987؛ ميلر، 1974).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما الفرق بين الاكتشاف والتعلم ؟

س2 ما أثر اللعب في عملية الاكتشاف وعملية التعلم ؟

س3 اختر إحدى الألعاب وبين أثرها كأداة للاكتشاف والتعلم ؟

3 اللعب للتكيف الاجتماعي والترويض الجسمي:

عزيزي الدارس ،،، تلعب الألعاب دوراً رئيساً في نمو عضلات الطفل ومهاراته الحركية ونمو الحواس المختلفة لديه وبالتالي نماء شخصيته بأبعادها المختلفة، ويساهم اللعب أيضاً في ترويض جسم الطفل وتنميته وتحقيق اللياقة البدنية، ويتجلى ذلك من خلال الألعاب التي تؤدي إلى تنمية الجوانب النفس حركية والتي منها التدريبات والتمارين المساعدة على دعم نمو الجسم وخير مثال على ذلك اللعبة الآتية التي أوردها عبد اللطيف وآخرون (1995, 117)، والتي من الممكن أن ينفذها أطفال مرحلة ما قبل المدرسة (3 - 4) سنوات.

عزيزي الدارس ،،، اقرأ هذه اللعبة وحاول استنتاج الأهداف التي تحققها :

" ضع صندوقاً على طاولة مرتفعة واحرص أن يكون هذا الصندوق مزخرفاً بألوان محببة للأطفال، واجعل في أحد جوانب هذا الصندوق فتحة يمكن للطفل أن يدخل يده فيها، وضع داخل الصندوق مكعبات وكرات، بحيث تكون هذه المكعبات والكرات مختلفة في شكلها الخارجي (ناعمة، وخشنة، ولينة، وصلبة). ثم اطلب من كل طفل أن يصعد على سلم مكون من ثلاث درجات حتى يصل إلى الصندوق، ومن ثم اطلب منه أن يدخل يده إلى الصندوق، ويتحسس الأجسام التي بداخله ويبدأ بوصفها" (عبد اللطيف وآخرون، 1995، 117).

والآن: ما الأهداف التي يمكن أن تحققها هذه اللعبة لدى الأطفال؟ وهل تساعد على تحقيق نوع من النمو الحس حركي لدى الطفل؟.

عزيزي الدارس ،،، إن اللعب الذي يمارسه الطفل لا تتوقف حدوده وفوائده عند تحقيق النمو الجسمي وإنما يتعدى ذلك لتحقيق أهداف تتصل بالنمو المعرفي وتعلم مهارات حياتية وتعلم مهارات التكيف الاجتماعي، مثل: مهارات الالتقاء، والاختلاط، والتواصل، والتفاعل مع الآخرين، ومهارات المشاركة، واحترام القواعد والمعايير الاجتماعية البسيطة وسواها (ميلر، 1974).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اكتب تقريراً عن أهمية اللعب في ترويض الجسم والتكيف الاجتماعي .

س2 اذكر أسماء أربع ألعاب تساعد الطفل على النمو الجسمي .

س3 اذكر أسماء أربع ألعاب تساعد الطفل على التكيف الاجتماعي .

4 اللعب للتنشئة الاجتماعية :

عزيزي الدارس ،،، التنشئة الاجتماعية هي " تلك العملية التي يتم من خلالها تعلم الطفل واكتسابه للمعارف والمهارات والاتجاهات والقيم الاجتماعية، وأنماط السلوك الاجتماعي المختلفة والتي تجعله قادراً على تحقيق التكيف والتوافق الاجتماعي مع محيطه الاجتماعي بسهولة ويسر". (Minett, 1987 المشار إليه في عبد اللطيف وآخرون، 1995). ويكون الطفل مستعداً لعملية التنشئة الاجتماعية بالفطرة، ولكنه بحاجة إلى تدريب وتعلم القيم والاتجاهات الاجتماعية حتى يصبح قادراً على الاندماج مع الجماعة، كما وأن عملية التنشئة الاجتماعية للطفل لها أبعاد نفسية وتربوية وإنسانية ووطنية وقومية وفلسفية، وهي تتأثر بالنمو الجسمي والعقلي واللغوي والانفعالي للطفل، وتلعب الأسرة ومجتمع الرفاق والمؤسسات التربوية ووسائل الإعلام دوراً كبيراً في تحديد نوعية ومسارات عملية التنشئة الاجتماعية (ميلر، 1974).

ومن خلال الألعاب التربوية يستطيع الطفل تعلم أنماط السلوك الاجتماعي والقيم والاتجاهات والمعايير الاجتماعية ومنها: تقبل اللعب مع أقرانه، وتقبل مشاركتهم له في لعبته، وتطوير مفهوم إيجابي عن ذاته، وتعرف أدواره في الجماعة (دور القائد، التابع، المشارك الأول، الثاني، ... الخ)، واحترام الغير والاعتراف بأدوارهم ومسؤولياتهم، والشعور بالأمن، والارتياح من مشاركته للجماعات المختلفة، ويتعلم أيضاً مفهوم المسؤولية ومفهوم النظام، أما الألعاب الجماعية فتسهم بشكل فاعل في تحقيق تعلم الطفل للمهارات والاتجاهات ومنها: ألعاب كرة القدم، وكرة الطائرة، والمسرحيات، والرحلات المدرسية، .. الخ (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ ميلر، 1974).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما المقصود بالتنشئة الاجتماعية ؟

س2 اذكر خمس ألعاب تساعد على تنشئة الطفل اجتماعياً بشكل كبيرة .

س3 أيهم أكثر أثراً في التنشئة الاجتماعية الألعاب الفردية أم الألعاب الجماعية ؟ ولماذا ؟

5 اللعب لتنمية القدرات الإبداعية :

عزيزي الدارس ،،، يشير عبد اللطيف وآخرون (1995) إلى أن للألعاب التربوية ستة وظائف أساسية هي: تحقيق النماء الجسدي والحركي، وتحقيق الاستكشاف والتعلم، وتحقيق الأشياء والتوافق النفسي، وتحقيق تعلم المعارف والمفاهيم والمبادئ، وتحقيق النمو اللغوي والتعبير، والتنشئة الاجتماعية، أما الوظيفة السادسة فتتمثل في تنمية القدرات الإبداعية لدى الأطفال، حيث ترتبط وظيفة اللعب هذه بالوظائف الأخرى، وخاصة الاكتشاف.

يتأثر التفكير والقدرات الإبداعية بعوامل كثيرة منها الذكاء والنضج، وعوامل بيئية واجتماعية وتربوية وثقافية، ويتطور التفكير لدى الإنسان مع تطور نموه وتوفر الظروف والشروط التربوية الملائمة للطفل، والمعلم الفعال هو الذي ينظم نشاطات اللعب لأطفاله ويوجهها كأدوات لتنمية تفكيرهم، ويختار منها الألعاب التي تشجعهم على التفكير العلمي وتنمي وتطور لديهم اتجاهات إيجابية، ومن ألعاب العلوم التي تحقق ذلك ما يدعى بالمستنبطات العلمية ومثال ذلك إعطاء الأطفال شريحتين من الورق، والطلب إليهم وضع كل شريحة فوق الأخرى، ثم الطلب إليهم النفث (النفخ) بين الورقتين، طبعاً سيصدر صوت عن ذلك، اطرح على الطلبة السؤال الآتي: ما مصدر الصوت ؟ وبذلك تثير تفكيرهم وتستطيع أن توصلهم إلى الإجابة الصحيحة.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اختر ثلاث ألعاب من بيئتك تساعد على تنمية القدرات الإبداعية لدى طلبتك .

س2 صمم لعبة في الحساب تساعد طلبتك من خلالها التوصل إلى حقيقة علمية وتنمي بواسطتها تفكير طلبتك .

س3 اذكر وظائف أخرى للألعاب التربوية غير الواردة في النص .

تدريبات

1- قم بزيارة إحدى رياض الأطفال، واكتب أسماء مجموعة الألعاب التي يمارسها أطفالها محدداً وظيفة كل لعبة .

2- فسر ما يأتي مدعماً ذلك بأمثلة :

- اللعب يعد أداة فاعلة لاكتشاف الطفل لنفسه وللآخرين.
- اللعب يعد أداة فاعلة لمساعدة الطفل على التكيف الاجتماعي.
- اللعب من أهم الأدوات لتنمية التفكير الإبداعي والابتكاري لدى الطفل.

نشاطات

1- اكتب تقريراً مفصلاً عن وظائف الألعاب التربوية موضحاً كل وظيفة بمثال وبلعبة يمارسها الأطفال .

2- صمم أربع ألعاب في العلوم ومثلها في الحساب يكون هدفها الرئيس هو تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري لدى الطلبة.

3- قم بزيارة إحدى رياض الأطفال واكتب تقريراً عن أثر الألعاب التي يمارسها أطفال الروضة في تنشئتهم الاجتماعية.

الاختبار التقويمي

✪ **ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :**

1. الألعاب التربوية التي تنمي قدرة الأطفال على التعبير عن أنفسهم هي :
   أ. الألعاب الحركية . ج. الألعاب الفردية .
   ب. سرد القصص . د. جميع ما ذكر .
2. العالم الذي ربط بين اللعب والتعلم والتفاعل هو :
   أ. جانييه . ج. بياجيه .
   ب. فرويد . د. منتسوري .
3. النمو الجسماني يؤثر فيه اللعب، ومن الألعاب التي تسهم في ذلك :
   أ. الألعاب الحركية . ج. اللعب التعاوني .
   ب. الألعاب الجماعية . د. جميع ما ذكر .
4. اللعب أداة تعبيرية مميزة حيث أنه :
   أ. وسيلة تواصل بين الطفل وبيئته.
   ب. وسيلة تواصل بين الطفل وذاته.
   ج. وسيلة تواصل بين الأطفال الذين يختلفون في الثقافة واللغة والقومية.
   د. جميع ما ذكر.
5. اللعب يساعد على إطلاق الطاقات الإبداعية للطفل ومن أكثر الألعاب مساهمة في ذلك:
   أ. الألعاب الإلهامية . ج. الألعاب الحركية .
   ب. الألعاب التركيبية . د. رسومات الأطفال .
6. من خلال الألعاب والأنشطة التي يمارسها الطفل فإن الطفل :
   أ. كتشف العالم المحيط به.
   ب. يتكيف مع محيطه وموجوداته.
   ج. يكتشف ذاته.
   د. جميع ما ذكر.
7. العملية التي يتم من خلالها تعلم الطفل واكتساب المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم الاجتماعية وأنماط السلوك الاجتماعي المختلفة هي :
   أ. التكيف . ج. التمثل .
   ب. التنشئة الاجتماعية . د. الألعاب التربوية .
8. المستنبطات العلمية تعد من الألعاب التربوية الموجهة وتساعد على :
   أ. اكتشاف الذات . ج. التعبير المقيد .
   ب. تنمية القدرات الإبداعية . د جميع ما ذكر .

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع السابع

دور المعلم والآباء في اللعب ومراحل تنفيذه

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) البيئة واللعب.

(2) دور المعلم في تحديد أهداف اللعبة.

(3) معايير اختيار الألعاب التربوية.

(4) مراحل توظيف (استخدام) الألعاب التربوية في المواقف التعليمية الصفية.

(5) دور المعلم في أثناء اللعب.

(6) دور الآباء في توظيف واستخدام الألعاب التربوية.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلميـة

عزيزي الدارس ،،، ها نحن معاً في الموضوع السادس من كتاب "الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها" والذي يحمل عنوان "دور المعلم في والآباء في اللعب ومراحل تنفيذه"، أرحب بك في هذا الموضوع، وأتوقع منك بعد دراستك له بعمق ووعي وتنفيذ النشاطات والتدريبات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به أن تكون قادراً على :

- تعريف البيئة بلغتك الخاصة.
- توضيح المتغيرات التي تشتمل عليها البيئة.
- استخلاص معايير اختيار الألعاب التربوية.
- استخلاص مراحل توظيف (استخدام) الألعاب التربوية في المواقف التعليمية الصفية.
- استخلاص دور المعلم في تحديد أهداف اللعبة.
- استخلاص دور الآباء في توظيف الألعاب التربوية.
- استخلاص دور المعلم في أثناء اللعب.

مشهد

في إحدى حارات مدينة القدس الشرقية، المطلة على باحة المسجد الأقصى، وفي ليلة مقمرة تشاهد فيها ضوء القمر منعكساً عن قبة الصخرة المشرفة، فترى مظهراً جميلاً لا يمكن وصفه، تشاهد أربعة أطفال مقدسيين يلعبون اللعبة الشعبية "الشرطي واللص"، كل منهم يقوم بدوره على أكمل وجه وفي لحظة من اللعب يسود الهدوء، وفي أخرى نجد الأصوات ترتفع بشكل كبير، وهكذا يستمر اللعب، وبجانب الساحة التي يلعب بها الأطفال تجد الآباء والأمهات يجلسون ويراقبون لعب أبنائهم، وتجد الأطفال الأكبر سناً ينظمون لعب الأطفال ويشرفون عليه.

عزيزي الدارس ،،، استخلصت من المشهد السابق أن عملية اللعب تحتاج إلى بيئة تتناسب واللعبة، وتحتاج إلى تنظيم ومتابعة، وللآباء دور فاعل في متابعة لعب أطفالهم، وهذا ما تتطلبه الألعاب التربوية والذي ستتعرف إليه في هذا الموضوع.

1 البيئة واللعب

عزيزي الدارس ،،، ماذا يقصد بالبيئة ؟ إنها كافة المتغيرات والعوامل الكيميائية والحسية

والمادية والفيزيقية والثقافية والاجتماعية والاقتصادية والسياسية والتي تؤثر في سلوك الفرد قبل الولادة وما بعدها. وتشمل البيئة عدة متغيرات منها (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987).

1- **البيئة المادية:**

وتشمل مؤثرات جغرافية وكيميائية وحسية خاصة ما يتصل فيها بالبيئة الصناعية، إضافة إلى نوعية المسكن والتسهيلات المادية من حدائق ومرافق خاصة باللعب، وتختلف ألعاب الأطفال باختلاف بيئاتهم الطبيعية التي يعيشون فيها، فعلى سبيل المثال نلاحظ أن ألعاب أطفال القرى، والأرياف تختلف عن ألعاب أطفال أهل المدن حيث تكثر ألعاب تسلق الجبال والصيد والاهتمام برعاية الحيوانات لدى أطفال القرى بينما يميل أطفال المدن، إلى ألعاب الكرة ومشاهدة البرامج التلفازية وممارسة الألعاب المحوسبة وألعاب الإنترنت. أما بالنسبة لأثر العوامل الكيميائية والحسية في اللعب، فيلاحظ أن كثيراً من مصادر التسلية واللعب للأطفال تأتي من ممارستهم الحسية، ومع ذلك فإن كثيراً من الأطفال يحتاجون للتوجيه والمراقبة حتى لا يسيئون استخداماتهم الحسية في تعلم عادات سيئة كاستنشاق المذيبات مما يؤدي بهم إلى طريق الإدمان، ويتأثر لعب الأطفال بعامل المكان أيضاً فإذا لم يتيسر لهم اللعب في أماكن قريبة من منازلهم (الساحات، الحدائق العامة) فإنهم سوف يقضون الكثير من وقتهم الحر في المقاهي أو دور السينما مما يؤثر سلباً في سلوكهم.

وتؤثر العوامل المناخية وتعاقب الفصول في نشاطات اللعب وأشكاله فلكل فصل ألعابه الخاصة وكذلك لكل منطقة ألعابها الخاصة.

2- **البيئة الأسرية:**

تعد الأسرة الوحدة الاجتماعية الأساسية في تربية الأطفال، وفي ضوء مستواها الثقافي والاجتماعي والاقتصادي يتحدد مدى وكيفية نمو الأطفال بوجه عام وسلوك لعبه بوجه خاص، حيث إن الأطفال الذين ينتمون إلى مستويات اجتماعية واقتصادية مرتفعة هم أكثر ميلاً لأنشطة اللعب المكلفة مادياً كالتنس مثلاً، بينما يتجه الأطفال ذوي المستويات الاجتماعية والاقتصادية المتدنية إلى ممارسة نشاطات اللعب قليلة التكلفة ككرة القدم أو الاستغماية وغيرها من الألعاب الشعبية، ويتأثر اللعب بالمستوى الاقتصادي للأسرة، حيث يؤدي ارتفاع معدل الإعالة للأطفال إلى عدم قدرة الأب على تلبية احتياجاتهم المعيشية، وهذا ما يجعله مضطراً لحرمانهم من اللعب

والزج بهم في سوق العمل ومنذ نعومة أظافرهم، كما وأن إدراك الوالدين لأهمية اللعب في حياة طفلهما يعد جزءا لا يتجزأ من أسلوب التنشئة الاجتماعية لهذا الطفل، فالوالدان اللذان يعاملان الطفل معاملة ديمقراطية يشجعان الطفل على اللعب ويوفران له كافة التسهيلات اللازمة لجعل خبرات اللعب خبرات إنمائية وممتعة. إن الآباء الذين يوفرون لأطفالهم نماذج تركيبية وبنائية كالمكعبات والرمل وأجهزة الفك والتركيب يوجهون لعب الطفل ليأخذ طابعاً عقلياً تركيبياً، كذلك الحال بالنسبة لتوجيه الطفل كي يكون لعبه تمثيلياً أو ثقافياً أو حركياً، ومن هنا نستخلص أن أهمية اللعب لا تحدد بالكم أي إغراق الطفل بكميات هائلة من الألعاب بل التركيز على تزويد الطفل بمقدار معين من الألعاب يكون غنياً بقيمته التربوية والاجتماعية.

3- **البيئة الاجتماعية والثقافية:**

عزيزي الدارس ،،، تؤثر البيئة الاجتماعية والثقافية ومتغيراتها تأثيرا كبيرا في الألعاب التربوية، حيث أن فلسفة المجتمع ونظامه السياسي تؤثران إلى حد بعيد في لعب الأطفال خاصة فيما يتصل بأشكاله وأساليبه وأدواته، فبرامج الإذاعة والتلفاز والمحطات الفضائية وشبكة الإنترنت والأفلام السينمائية والبرامج المسرحية ومعسكرات العمل وكتب الأطفال، كلها تخضع بطريقة أو بأخرى لتخدم التوجيهات الفلسفية والثقافية للمجتمع الذي يعيش فيه الطفل. كما وأن انعدام الأمن والاستقرار الاجتماعي يعد من العوامل ذات الصلة بالتغيير في لعب الأطفال ما تعاني منه الشعوب من حصار اقتصادي أو احتلال عسكري أو حروب داخلية مدمرة تزعزع الاستقرار الاجتماعي، فعلى سبيل المثال تصبح بقايا الآليات المدمرة والقذائف الفارغة وحطام الطائرات مصادر غنية للعب في العراق. وفي فلسطين وخلال الانتفاضة تأثرت ألعاب أطفال فلسطين من حيث مسمياتها وأنواعها حيث دخلت فيها الأسماء والألعاب العبرية. وفي ظل انتفاضة الأقصى برزت ألعاب شعبية جديدة اشتقت أسماؤها من الألعاب الشعبية القديمة التي تعلم الأطفال مقاومة الاحتلال فاللعبة الأكثر انتشاراً هي اللعبة الجماعية "بين فريقين"، متظاهرين ضد الجيش، أو فلسطيني ضد الجنود فمن خلال هذه اللعبة يعاقب الأطفال الجنود ويعتزون بالشهيد، وبما أن الأطفال لا يستطيعون تحقيق ذلك في الواقع، فإنهم من خلال اللعب يتمكنون من ضرب الجنود وتكريم الشهيد، وحدث أن الأطفال الذين اختاروا لعب دور الجنود قد أشبعوا ضرباً من قبل الأطفال الآخرين (الحيلة، 2002). إضافة إلى الألعاب التركيبية والتمثيلية التي يعبر بواسطتها الأطفال عن معاناتهم بسبب الحروب أو الحصار أو الاحتلال فان الرسم كأحد

النشاطات الإبداعية المعبرة في هذا المجال صور تمثل أثر ظروف الحرب والحصار والاحتلال في اللعب (لمزيد من المعلومات عن أثر الأحداث الجارية والحروب في الألعاب الشعبية وتغير مسمياتها، انظر بحث الحيلة، 2002).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 عرف البيئة .

س2 بين أثر البيئة الأسرية في نوعية اللعب، مدعماً إجابتك بأمثلة .

س3 ما هي متغيرات البيئة الاجتماعية والثقافية ؟

2 دور المعلم في تحديد أهداف اللعبة:

عزيزي الدارس ،،، نمت الألعاب التربوية في السنوات الأخيرة بسبب التقدم الصناعي فجاءت بألعاب تعليمية سمعية وبصرية منها الثابت والمتحرك، ومنها البسيط والمعقد، ومنها الفردي والجماعي، كما تنوعت مجالات الألعاب التربوية لتتصل بكل مجالات المعرفة التي تتعلق بالمتعلم فمنها ما يسعى لزيادة حصيلة الصور المرئية المحسوسة والكلمات وكذلك تنمية قدرته على التمييز والتحليل والتركيب أو اكتساب المهارات التي يحتاجها في تحقيق النمو العقلي، والفني، والعصبي، والعضلي وغير ذلك. وقد أصبحت المفاضلة بين المدارس تتم من خلال مدى امتلاكها للألعاب التعليمية بغض النظر عن أهميتها في تحقيق الأهداف، أو أساليب توظيفها في المواقف التعليمية (Kaye, 2001).

إن عدم وضوح الهدف من استخدام الألعاب التربوية بالنسبة للمعلم تجعل عملية اختيار هذه الألعاب أو الاستفادة منها بالدرجة المطلوبة عقيمة، وإذا أردت التأكد من صحة ذلك، فما عليك إلا النظر إلى الطريقة التي تحصل عليها أكثر المدارس من هذه الألعاب، فهي في أغلب الأحيان تصل إليها من مديريات التربية والتعليم حسب توافرها عند بعض الموردين، وأحياناً تقوم المدرسة بشرائها لأنها توافرت في السوق المحلية، ولكن الأفضل دائماً أن نعرف الهدف من شرائها واستخدامها، هل لزيادة المعرفة أم لاكتساب المهارات أم لتأكيد الاتجاهات؟ كما أن ارتباط الألعاب التربوية بالمنهاج المدرسي له أهمية كبيرة، حيث لا يمكننا فصل المنهاج عن الأهداف التي نسعى لتحقيقها من خلاله. ولا يمكن القول أن هذه الألعاب لتعلم اللغة، وتلك لاكتساب مهارات الحساب، ولكن علينا أن نحدد بالضبط ما نقصده بكلمة "اللغة" ومراحل هذه اللغة والمهارات أو المعارف

التي يجب أن يحصل عليها المتعلم في كل مرحلة، وهنا ترتبط الألعاب مباشرة بالمنهاج المدرسي وبهدف الدرس (Williames, 2001).

فإذا كان المقصود أن يتعرف المتعلم إلى الحيوانات، أو الطيور، أو الكائنات الحية فإننا نختار ألعاباً تحقق ذلك، أما إذا كان المطلوب أن يربط المتعلم بين الكلمة وما تدل عليه فلذلك ألعاب أخرى، أما إذا كان المطلوب أن يستمع إلى النطق الصحيح لبعض الكلمات ثم يرددها فهناك عدة ألعاب تحقق هذا الهدف، وهكذا في كل مجال من مجالات المنهاج. وعلى المعلم في هذه الحالة دراسة الألعاب والدمى المتوافرة في بيئة المتعلم بأشكالها وألوانها المختلفة، وعليه التخطيط الواعي لاستغلال هذه الألعاب وألوان النشاطات المتصلة بها، والتي تتطلبها لتحقيق الأهداف التربوية المحددة بما يتناسب وقدرات واحتياجات واهتمامات المتعلمين، وعليه أيضاً تحديد المواد والأدوات الضرورية واللازمة للعبة (عفانة، 1996).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أثر عدم وضوح هدف اللعبة على سير اللعب ؟

س2 ما أهمية تحديد المواد والأدوات اللازمة للعبة ؟

س3 ما أهمية ارتباط الألعاب التربوية بالمنهاج المدرسي ؟

3 معايير اختيار الألعاب التربوية:

عزيزي الدارس ،،، لا بد أنك تعرف أن الألعاب التربوية تتوافر في الأسواق المحلية والعالمية ومنها ما ينبهر برؤيته الكبير قبل الصغير، ونخشى أن يختار المعلم هذه الألعاب لانبهاره بها، لذلك أورد بعض المعايير لحسن اختيار هذه الألعاب (الحيلة، 1999):

1- مدى اتصال الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم لتحقيقها.

2- مناسبة هذه الألعاب لأعمار الطلبة ومستوى نموهم العقلي والبدني.

3- مساعدة هذه الألعاب المتعلم على التأمل، والتفكير، والملاحظة، والموازنة، والوصول إلى الحقائق بخطوات مرئية منطقية.

4- خلو هذه الألعاب مما قد يعرض حياة المتعلمين للخطر، أو التعرض للإصابات نتيجة لاستخدامها بمفردهم.

5- تدرج كل مجموعة من هذه الألعاب في الصعوبة حتى تعمل على تنمية قدرات المتعلم، أو مهاراته في تسلسل منتظم ينتقل من المستويات البسيطة السهلة إلى الأكثر تعقيداً ... وهكذا.

6- أن تساعد هذه الألعاب المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المطلوبة والتعرف إلى أماكن الضعف في تحصيله ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك.

7- أن تتناسب هذه الألعاب وعدد الأطفال وميزانية المدرسة.

8- اتصال الألعاب ببيئة المتعلم.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 أضف إلى قائمة معايير اختيار الألعاب التربوية الواردة في النص السابق معايير جديدة.

س2 ما أثر عدم مناسبة عدد الألعاب مع عدد الطلبة على تحقيق الأهداف التربوية؟

س3 فسر "أفضل الألعاب التربوية هي ما اتصلت ببيئة المتعلم" مدعماً ذلك بأمثلة.

4 مراحل توظيف (استخدام) الألعاب التربوية في المواقف التعليمية الصفية :

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تعرفنا إلى بعض معايير اختيار الألعاب التربوية فكيف لنا أن نستخدم هذه الألعاب في المواقف التعليمية المختلفة؟ نخشى دائماً من أن يستخدم المعلمون الألعاب التربوية بالطريقة نفسها التي يستخدم بها غالبية المعلمين الأفلام التعليمية، إذ يستخدمونها دون خطة واضحة، فيتركون للمتعلمين الفرصة لتداول هذه الألعاب بطريقة عشوائية دون هدف واضح، ولكل خطة عدة عناصر يجب التأكد من القيام بها، ومراحل يجب المرور فيها، وهي (الحيلة، 1999؛ Kaye, 2001):

أ- مرحلة الإعداد : ونقصد بها عدة أمور:

1- إعداد هذه الألعاب لتكون صالحة للعمل والتأكد من ذلك حتى لا يصاب المتعلم بخيبة أمل إذا وجد أن لعبته لا تعمل، وأن لعبة زميله تعمل بنجاح، ويتبع ذلك بإزالة كل الأشياء التي قد تعوق عملها، وقد تؤدي إلى إصابة المتعلمين، أو إضافة بعض البطاريات اللازمة لعملها.

2- إعداد المكان المناسب ليسمح للمتعلمين بتداول هذه الألعاب، ويجب أن يكون المكان من الاتساع بحيث يسمح للعب الجماعي أو الفردي، أو يمكن الفصل بين هذه الأمكنة حتى لا يؤدي ازدحام المكان إلى تعذر اللعب، وتحقيق الهدف من وجود هذه الألعاب التربوية، وأفضل الأماكن لممارسة الألعاب التربوية هي مراكز مصادر التعلم.

3- إعداد المعلم نفسه أولاً بحيث يقوم بنفسه بتجربة هذه الألعاب وعمل الخطة المناسبة لاستخدامها ولا بأس من أن يعد بياناً بأسماء المتعلمين والخبرات المطلوب اكتسابها والألعاب المتوافرة لكل خبرة، ويتابع كل متعلم ليعرف مجموعة الخبرات التي مر بها ونوع الصعوبات التي قد تصادفه ليقدم له المساعدة المطلوبة في حينها.

4- تهيئة أذهان المتعلمين وإثارة انتباههم حتى يعرفوا سلفاً المطلوب منهم أداءه، كما يشرح لهم قواعد كل لعبة، ويؤكد على ضرورة العناية بكل منها وعدم إثارة الشغب أو التعدي على الغير وذلك لحفظ النظام وإتاحة الفرصة لكل طفل أن يحقق التعلم المطلوب.

ب- مرحلة الاستخدام:

وهي المرحلة التي يقوم فيها المتعلمون باستخدام هذه الألعاب، ولا توجد طريقة أفضل من الأخرى في هذا المقام، ولكن المهم أن يراعي المعلم بعض الأسس السليمة التي يقوم عليها الاستخدام الجيد لهذه الألعاب ومنها:

1- أن يكون الاستخدام هادفاً بمعنى أن يحقق الطفل ماذا نتوقع منه، فهو مثلاً ينظر إلى الصور ليستنتج اسم كل صورة ويضعه أمام الصورة المناسبة أو يقوم بترتيب أجزاء الصورة ليكوّن منها اسم لطائر أو لزهرة مثلاً، وهكذا ...

2- أن يترك المعلم الفرصة للمتعلم للعمل حتى يصل إلى الهدف المنشود، وبذلك تراعى الفروق الفردية.

3- ألا يوازن المعلم المتعلمين بعضهم ببعض، فلكل متعلم صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التي يجب أن يحترمها.

4- أن نتقبل قدراً من الحركة والصخب الذي قد يصاحب هذا النوع من التعليم، فلا نضيق ذرعاً ونفرض عليهم نظاماً قاسياً يذهب بمتعة التعلم عن طريق اللعب

جـ- مرحلة التقييم:

وهنا ينبغي أن يشترك المعلم مع طلبته في اللعب لتقييم مدى نجاحهم في تحقق الهدف المطلوب والابتعاد عن كل ما من شأنه أن يثبط من همة المتعلم ويقلل من عزيمته، أو يجعله ينفر من اللعب، مثل تسخيف بعض أعماله أو الإقلال من قدر محاولاته أو موازنته بغيره، والتقدير يؤدي إلى النجاح.

د- مرحلة المتابعة:

المعروف أن المعرفة تنمو، وكذلك المهارة، لذلك يجب على المعلم متابعة المتعلم ويعمل على تنويع الخبرات التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدريج وبالمثل فإن تنويع الألعاب التربوية يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها حتى نتأكد من أن المتعلم قد وصل إلى المستوى المقبول من الأداء وبذلك ينتقل إلى الخبرة التالية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ماذا نعني بكل من مرحلة الإعداد، ومرحلة الاستخدام، ومرحلة التقييم، ومرحلة المتابعة ؟

س2 لماذا يجب على المعلم عدم مقارنة المتعلمين بعضهم ببعض ؟

س3 ماذا نعني بإعداد المعلم نفسه قبل اللعب ؟

س4 ما أهمية إعداد المكان في تحقيق الألعاب لأهدافها ؟

5 دور المعلم في أثناء اللعب :

عزيزي الدارس،،، في أثناء اللعب ماذا يعمل المعلم ؟ يشير الأدب التربوي الخاص بالألعاب التربوية إلى ضرورة احتفاظ المعلم بسجل لنشاط كل متعلم ومدى قدرته في الحصول على كل خبرة مطلوبة، ولكن ما هذا السجل ؟.

لا أقصد بهذا السجل ذلك النوع التقليدي الذي دأب المعلمون على حمله وإعطاء المتعلم درجات عن كل خبرة أو مهارة يكتسبها، فهذا النوع من التقييم تصوري لا يتفق وروح اللعب التي تتصف بها تلك المرحلة، كما أنه لا يدلنا على شيء فيما يختص في اكتساب المتعلم للخبرة المطلوبة أو الصعوبات التي تعترضه، أو الطريقة التي يفكر بها، أو يعالج بها، وعلى أسلوب العمل والتفكير الذي ينتهجه، وقد نستطيع أن نشخص مدى تقدمه أو نقاط ضعفه أو العلاج المناسب، ولكن السجل الذي أقصده هو الذي يوضح المتعلم ونوع الخبرات المطلوب الحصول عليها وأداءه في كل خبرة وطريقة مباشرة لنشاطه، وأساليب تفكيره وعمله ونقط ضعفه في أسلوب العمل الذي يسير عليه مع إعطاء بعض الاقتراحات لتحسين أدائه (الحيلة، 1999؛ Kaye, 2001).

أما في أثناء اللعب فعلى المعلم ألا يكثر من مدح الطلبة لأن ذلك قد يصيب بعضهم بالغرور، لذلك يجب أن يكون التقدير مناسباً لنوع العمل الذي يقوم به المتعلم وألا تكون فيه مغالاة ، كما

ويجب ألا يستأثر المتعلم ببعض المسؤولية مثل جمع الألعاب ، ولكن ينبغي أن توزع هذه المسؤولية على الجميع للتقليل من عوامل الغيرة والحقد في نفوسهم (Kaye, 2001).

إن الألعاب التربوية لا تؤدي إلى زيادة المعرفة أو المهارة فقط، ولكنها تعمل على تأكيد الاتجاهات والعادات الطيبة مثل التعاون، وتحمل المسؤولية، وتوزيع العمل، وإلزام الغير، واتباع النظام، وعلى المعلم الاتفاق مع طلبته منذ البداية على الأمور الرئيسة التي تحكم سير العمل والعلاقات حتى تكتمل الصورة والغاية التربوية من الألعاب وأهميتها في التربية والتعليم (الحيلة، 1999).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما مواصفات سجل متابعة المعلم لطلبته في أثناء اللعب ؟

س2 اكتب قائمة بأهم النقاط الواجب على المعلم التركيز عليها في أثناء اللعب من وجهة نظرك.

س3 يقال " الألعاب التربوية لا تؤدي إلى زيادة المعرفة أو المهارة فقط " فسر هذا القول .

س4 على المعلم في أثناء اللعب عدم الإكثار من مدح الطلبة، لماذا ؟

6 دور الآباء في توظيف واستخدام الألعاب التربوية :

عزيزي الدارس ،،، ما دور الآباء في استخدام الألعاب التربوية؟ إن تعليم الطالب لا يقتصر على المدرسة، ولكنه نشاط يمارسه الطالب في المدرسة وينقله معه إلى البيت، لذلك يجب توعية الآباء للموضوعات التي تتصل بهذا الموضوع، حتى يتعاونوا مع المدرسة في تعليم أبنائهم ويجب ألا ينبهر الآباء بحجم الألعاب، أو بارتفاع ثمنها لكي يشتروها لأطفالهم، ولكن يجب أن يكون الهدف الأول من شرائها هو قيمتها التربوية، ومدى مناسبتها لعمر المتعلم وقدراته، فالألعاب تشترى للأطفال وليس للآباء، كذلك يجب عدم المفاضلة بين المتعلمين عند شراء الألعاب المختلفة لكل منهم، وعليهم أن يدركوا أن هناك ألعاباً خاصة لكل منهم فلكل مضربه مثلاً، ولكن عليهم أن يتعودوا من الصغر على المشاركة وتبادل المنفعة، كما ويجب أن يتعلم المتعلم المحافظة على سلامة الألعاب في المنزل والمدرسة على السواء فيضعها في علبتها بعد الانتهاء منها وفي مكانها المناسب (الحيلة، 1999؛ Carol and Lee, 2000).

وأود هنا أن أكرر ما سبق أن ذكرته نحو ضرورة توعية الآباء بطريقة شراء الألعاب لأطفالهم، وملاحظة خلوها مما يسبب لهم الأضرار، أو الإصابات، ولعل من التوجيهات المعروفة الآن

ضرورة إزالة الأكياس البلاستيكية التي تحفظ بها الألعاب حتى لا يؤدي وضعها على رأس الطفل إلى اختناقه، كما يحدث في بعض الأحيان، وكذلك شراء اللعب المصنوعة من اللدائن الطرية لصغار الأطفال، وعدم شراء المصنوعة من المواد الحادة لهم. ومرة أخرى أقول الأفضل من الشراء هو إنتاج الألعاب التربوية من المواد الخام المتوافرة في بيئة المتعلم، والأفضل من ذلك هو ما اشترك المتعلم (الطفل) مع المعلم (ولي الأمر) في إعداده، أو عده المتعلم بنفسه، وبذلك يتم التعاون بين المدرسة والبيت وبين الآباء والمعلمين وتحقق الألعاب التربوية غايتها كاملة من ترفيه وتعليم وتربية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر أهم دور للآباء في استخدام الألعاب التربوية من وجهة نظرك .

س2 من وجهة نظرك هل نترك للأطفال الحرية في شراء ألعابهم التربوية ؟ ولماذا ؟

س3 فسر العبارة الآتية : "غاية الألعاب التربوية الترفيه ← التعليم والتعلم ← التربية ".

تدريبات

1- اختر لعبة تعليمية وبين خطوات توظيفها في موقف صفي ما .

2- تعد البيئة بجميع جوانبها المرتكز الأساسي للألعاب، وضح هذا القول .

3- اكتب تقريراً بلغتك الخاصة موضحاً فيه دور معلم اليوم في استغلال اللعب في المواقف التعليمية .

نشاطات

1- تفحص الحي الذي تسكنه واكتب تقريراً حول الأماكن التي يكثر فيها تواجد الأطفال في أثناء اللعب، والمواد والأدوات التي يستخدمونها، وأنواع اللعب الذي يمارسونه .

2- اكتب تقريراً حول الألعاب التي يمارسها الأطفال في مدرسة ما، وبين مدى فاعليتها التربوية .

3- ما أشهر الألعاب التي يمارسها أطفال انتفاضة الأقصى، ولماذا ؟

الاختبار التقويمي

✪ **ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما ياتي :**

1. إن التفاعل النشط مع مؤثرات البيئة وعناصرها المادية والبشرية يسهم في بناء البعد التالي من أبعاد شخصية الطفل بالدرجة الأولى :

أ. البعد المعرفي العقلي . ج. البعد المهاري أو النفسحركي .

ب. البعد الوجداني الانفعالي . د. جميع ما ذكر .

2. على معلم الحلقة الأساسية الأولى أن يقوم بدراسة الألعاب المتوافرة في بيئته، وترجع أهمية هذا العمل إلى :

أ. تساوي أطفال الثقافة الواحدة في انتماءاتهم .

ب.أهمية معرفة الألعاب المحلية للعمل على تجنب استعمالها واستعمال ألعاب مستوردة بدلاً منها .

ج. تقويم نتاجات ألعاب البيئة المحلية .

د. جميع ما ذكر.

3. واحدة من الآتية لا تعد من متغيرات البيئة :

أ. البيئة الاقتصادية ج. البيئة الأسرية

ب. البيئة المادية د. البيئة الاجتماعية والثقافية

4. تختلف ألعاب الأطفال في الصف الواحد باختلاف:

أ. مستواهم الأكاديمي ج. بيئاتهم الطبيعية

ب. مستواهم الاقتصادي د. لا شيء مما ذكر

5. المرتكز الأساسي للألعاب هو :

أ. المعلم ج. مكونات اللعبة

ب.ولي الأمر د. البيئة

6. من الأمور التي تحدد نوعية الألعاب التي يلعب بها الأطفال :

أ. المستوى الاجتماعي للأسرة ج. اتجاهات الوالدين نحو اللعب

ب. المستوى الاقتصادي للأسرة د. جميع ما ذكر

7. من أكثر العوامل تغييراً في لعب الأطفال هو :

أ. فلسفة المجتمع ج. انعدام الأمن والاستقرار الاجتماعي

ب. النظام السياسي للمجتمع د. جميع ما ذكر

8. أكثر الألعاب فاعلية من وجهة نظر علم النفس التربوي هي :

أ. لألعاب المصنعة محلياً ج. الألعاب المستوردة من الخارج

ب. الألعاب المشتراة من السوق د. جميع ما ذكر

9. الشرط الوحيد المتعلق باستخدام الألعاب لأغراض تربوية هو :

أ. تحديد اللعبة بقيود ج. ألا تنطوي اللعبة على أية قيود

ب. شراء اللعبة من الشركات المصنعة لها بطريقة فنية د. أن تستخدم اللعبة خارج المدرسة

10. واحدة من الآتية لا تعد من تصنيفات مواد اللعب والألعاب المحلية :

أ. التمارين
ج. الفقرات المادية
ب. التعبير اللغوي
د. التعبير الكتابي

11. حتى تصبح الألعاب التربوية مجدية وذات قيمة تربوية ينبغي أن :

أ. توظف في البيئة الصفية
ج. تسهل مهام التعلم
ب. تعمل على تعزيز المواقف التعليمية وإثرائها
د. جميع ما ذكر

12. يتطلب اللعب :

أ. مقدرة على فهم واستظهار عناصر معقدة كقواعد اللعب المختلفة .
ب. استعداداً دائما للابتكار والاختراع .
ج. التقيد بتعليمات اللعب وأماكن تنفيذها .
د. جميع ما ذكر.

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الثامن

اللعب في مرحلة الحضانة والروضة

(★) الأهداف التعلمية.

(1) اللعب في مرحلة الحضانة (1 - 3 سنوات).

(2) اللعب في مرحلة الروضة (3 - 5 سنوات).

(3) اهداف الألعاب في مرحلتي الحضانة والروضة، ودور الأسرة والروضة في استثمار اللعب وتوظيفه في تربية الأطفال.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، تحظى مرحلة الحضانة ومرحلة الروضة بأهمية متميزة لما لهذه المرحلة النمائية من خصائص وانعكاسات على الطفل وتنشئته، ونموه في المراحل اللاحقة. إن هذه المرحلة أهم مراحل الإنسان على الإطلاق، وأن نوعية نموه في المراحل اللاحقة تتوقف على نوعية النمو في هذه المرحلة بشكل كبير، ويتوقع أن تتعمق هذه القناعة لدى المعلم، من خلال تعرفه إلى خصائص نمو الطفل في هذه المرحلة، وإدراكه لمتطلبات هذا النمو والأدوار التي تلعبها نشاطات اللعب في تحقيق هذه المتطلبات من جهة وتوفير فرص النمو السوي لدى طفل مرحلة الحضانة ومرحلة الروضة من جهة أخرى.

لذلك جاء هذا الموضوع والذي يحمل عنوان "اللعب في مرحلة الحضانة والروضة"، وأتوقع منك عزيزي الدارس بعد دراستك لهذا الموضوع بفهم وتعمق، وتنفيذ النشاطات والتدريبات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به، أن تكون قادراً على:

- وصف الاحتياجات النمائية التي تتصل بنشاط اللعب لأطفال الحضانة والروضة.
- استخلاص طبيعة العلاقة ونوعها بين خصائص اللعب عند الأطفال في مرحلتي الحضانة والروضة واحتياجاتهم النمائية.
- تمييز الخصائص والأشكال بين اللعب في كل من مرحلتي الحضانة والروضة، وضرب أمثلة على ذلك.
- استخلاص دور الأسرة في توظيف اللعب لتحقيق النمو المتكامل والسوي للأطفال في مرحلتي الحضانة والروضة.
- توظيف اللعب والألعاب في عمليتي تعليم وتعلم أطفال مرحلتي الحضانة والروضة على أسس تربوية ونفسية سليمة.

1 اللعب في مرحلة الحضانة (1 - 3 سنوات)

عزيزي الدارس ،،، تعد مرحلة الحضانة فترة نمائية، لها خصائصها واحتياجاتها الخاصة، ولهذه المرحلة انعكاساتها على تطور نشاطات اللعب لدى طفل هذه المرحلة (1 - 3) سنوات، وبصورة أوضح فإن نشاطات اللعب في هذه المرحلة تتطور على النحو الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

1- الألعاب العشوائية:

تشمل مرحلة اللعب العشوائي، لعب الأطفال في بداية السنة الأولى من عمره وتكون لدى الطفل رغبة مستمرة في تحريك أطرافه بعفوية وعشوائية دون مراعاة أي قاعدة وبحرية تامة ويستمر ذلك حتى الشهر الثالث من عمره، ويتميز اللعب بأنه فردي وعشوائي، أما مواده فهي حواس الطفل ويديه وقدميه، وفي نهاية الشهر الثالث وبداية الشهر الرابع والخامس والسادس يتطور الجهاز العصبي مما يساعده على قيامه بالتقاط الدمى والألعاب والمواد المحيطة به، ويصبح أكثر قدرة على الاستلقاء على جنبه، أو تحريك أصابعه وبذلك يتطور نشاط اللعب لديه ليأخذ شكل تحريك، الأطراف عشوائياً ويبدي رغبة في ممارسة نشاطات أخرى مثل الهز والأرجحة والاستلقاء على ظهره، واللعب بالدمى والألعاب بصورة عفوية وحرة وفردية، أما في الأشهر الأخيرة من سنته الأولى فيتطور نمو الطفل، خاصة النمو الجسمي والحسي والعصبي، ويصبح قادراً على الحبو ومحاولة الوقوف والمشي مما يؤدي إلى تطور نشاطات اللعب لديه بصورة متميزة نسبياً عن المراحل السابقة حيث تظهر القدرة لديه على الوقوف والتحكم بالألعاب، والرغبة في الوصول إلى الألعاب البعيدة عنه والاستجابة إلى الأصوات والموسيقا (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987). ومما يتميز به اللعب في السنة الأولى من عمر الطفل أذكر الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- يتصف بالعمومية أي أنه يعتمد على حركة الجسم الكلية، وعلى حركة الأطراف بصورتها العامة بسبب عدم اكتمال نمو العضلات الدقيقة لديه وضعف قدرته على تحقيق التوافق والتآزر بين حركات أصابعه ويديه وقدميه وجسمه، بشكل عام.
- يتصف بالعفوية والعشوائية ويتم بصورة لا يراعي فيها الطفل القواعد أو الضوابط الاجتماعية أو غيرها، وغير الموجه نحو تحقيق أهداف محددة.
- متمركز حول ذات الطفل، ويظهر الطفل استمتاعاً باللعب وهو فردي يمارس في بيئة محددة.

2- الألعاب الانتقالية الحركية في السنة الثانية من عمر الطفل:

تطرأ على الطفل في سنته العمرية الثانية تطورات نمائية جسمية وحسية، وعقلية، وانفعالية، واجتماعية، وتعد هذه التطورات النمائية هامة نسبياً ولها انعكاساتها على نشاطات اللعب لدى الطفل، حيث أن الطفل قد أصبح قادراً على المشي مما يساعده على استكشاف بيئته وما حوله، خاصة وأنه أصبح قادراً على الوصول إلى الأماكن المحيطة به مشياً على أقدامه، وما زال الطفل

غير قادر أيضاً على السيطرة الدقيقة على حركات أطرافه وعضلاته وأصابعه، وهو غير قادر أيضاً على تحقيق التوافق والتناسق في حركاته، ومن خصائص اللعب في هذه المرحلة أذكر الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995، بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

- تنوع أشكال اللعب وتركزه على اللعب القائم على التنقل من مكان لآخر، مثل قذف الكرة.
- يتجه سلوك اللعب نحو تحقيق أمور معينة لدى الأطفال مثل اكتشاف الأشياء والتعرف إليها، ويميل إلى التنظيم بدلا من العشوائية، ويتمركز حول الذات.
- يتصف اللعب لدى أطفال هذه المرحلة بأنه تقليد للكبار الذين يحيطون بهم.

ومن أشكال اللعب في هذه المرحلة : الزحف، اللعب بالكرات والأدوات والدمى المتنوعة، الأرجحة، مشاهدة التلفاز والصور، الاستماع إلى القصص والموسيقا، العبث بأي شيء يقع بين يديه، تقليد الكبار في حركاتهم، الركض، المشي، القفز.

3- ألعاب التشكيل والتكوين في السنة الثالثة من عمر الطفل.

في هذه السنة من عمر الطفل يكون قد تطور نموه الجسمي، والحركي، والحسي والعقلي، والانفعالي، والاجتماعي، واللغوي، ولهذه التطورات أهميتها في سلوك الطفل بشكل عام، ومن خصائص اللعب في هذه المرحلة العمرية، أذكر الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- يأخذ لعب الطفل بعدا وشكلاً رمزياً، فترى الطفل، يستنطق الدمية مثلاً، وتجده يروي قصصاً مختلفة.
- يتمايز اللعب وفق جنس الطفل، ويصبح ذا طابع وظيفي وهادف. ويميل إلى تقليد الكبار
- ألعاب الطفل فردية وذاتية، وتتميز بأنها حس - حركية تعتمد على الحواس والحركات، في تشكيل وتكوين الأشياء.
- يمارس الطفل ألعاب التشكيل والتكوين فتراه يبني بيتاً من المكعبات مثلاً.

ومن أشكال اللعب في هذه المرحلة (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

- الألعاب الرمزية، كأن يلعب الطفل دور الأم أو الأب أو الطبيب أو الشرطي أو السائق.
- الألعاب التركيبية مثل بناء البيوت، وتشكيل أجسام السيارات والطائرات.
- الأغاني والأناشيد والرقصات الشعبية.

- ركوب الدراجات والعربات والسيارات.
- الاستماع إلى القصص من المعلم أو الزملاء أو الوالدين.
- مشاهدة الصور والتلفاز والفيديو.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 "إن لعب الأطفال في السنة الثالثة من عمرهم هو لعب حسي حركي" ، وضح المقصود بهذا القول .

س2 لماذا سميت هذه المرحلة بمرحلة التكوين والتشكيل ؟

س3 لماذا يتصف لعب الأطفال في السنة الأولى من العمر بالعمومية ؟

2 اللعب في مرحلة رياض الأطفال (3 -5 سنوات)

عزيزي الدارس ،،، يتميز النمو الجسمي والحركي في هذه المرحلة بتطوره عما كان عليه، حيث يبدو الطفل أكثر قدرة على الحركة وممارسة النشاطات الحركية إضافة إلى زيادة قدرته على أداء الحركات التي تتطلب تآزراً وتناسقاً عضلياً بالنسبة للمرحلة السابقة، علماً أن نموه العقلي ما زال غير مكتمل، لأن عضلات الطفل الصغيرة ما زالت ضعيفة، أما حاسة السمع والبصر فقد طرأ عليهما نمواً ونضجاً واضحين لكن الحواس الأخرى مثل اللمس والشم والتذوق ما زالت ضعيفة وغير قادرة على التمييز بشكل كبير.

أما القدرة على تحقيق التناسق بين الحواس والعضلات فما زالت ضعيفة، وأصبح الطفل أكثر قدرة على وعي علاقته بمجتمعه المحيط به وإن كان ما زال يغلب عليه التمركز حول ذاته، وتتضح له صورة الأدوار الاجتماعية والفروق بين الجنسين بصورة أفضل، ويتصف الطفل بثقته بالكبار وشعوره بالأمن والطمأنينة طالما هم حوله، وهو غير قادر على التمييز بين الواقع والخيال، وغالباً ما ينتابه شعور الخوف، كما أن الطفل يبدو كثير التساؤل في هذه المرحلة ويتسع نموه اللغوي والعقلي على الرغم من أن إدراكه للأشياء هو إدراك حس حركي، وتنمو لديه القدرة على معرفة الضوابط والمعايير الاجتماعية بشكل بسيط، ويأخذ اللعب في هذه المرحلة شكل اللعب الاجتماعي المتوازي، واللعب الفردي، وفيما يأتي توضيحاً لخصائص هذا اللعب (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987؛ عبد اللطيف وآخرون):

1- الألعاب الاجتماعية المتوازية في المرحلة العمرية (3 - 4 سنوات) (التجميع الأولى):

يمارس الطفل في هذه المرحلة اللعب الاجتماعي بعد أن كانت معظم نشاطاته في اللعب تأخذ الطابع الفردي ومن هنا سميت هذه المرحلة بمرحلة (التجميع الأولى). وفي هذه المرحلة يبدي الطفل رغبة في مشاركة الآخرين له ألعابه، فتراه يرغب في تقديم ألعابه للأطفال الآخرين بصورة مؤقتة شريطة استعادتها في الوقت الذي يراه هو مناسباً، كما ويلاحظ عليه حب اللعب بالقرب من الأطفال الآخرين وبوجودهم، وليس بعيداً عنهم، وقد لا يرغب مشاركتهم في اللعب، أي يحب وجودهم ولا يرغب في اللعب معهم. ومن خصائص اللعب في هذه المرحلة، اذكر الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- يميل الطفل إلى اللعب التعاوني إذا ما وجد الرعاية والتوجيه من الوالدين، وضمن مجموعات صغيرة ومحدودة.
- يميل الطفل إلى اللعب الذي يتيح له فرص لعب الأدوار كدور المعلم، المعلمة، الشرطي، الأب، القائد، الطيار، ويتصف لعبه بما يسمى اللعب الإيهامي الخيالي، وغالباً ما يرتبط بما هو موجود في البيئة الحسية للطفل، على الرغم من استخدام هذا الوجود الحسي بصورة خيالية أو وهمية مثل رؤيته للعصا أو لقطعة الخشب على أنها سيف أو حصان.
- يكون اللعب في بدايته اجتماعياً، ثم يتطور إلى ما يسمى باللعب المتوازي القائم على رغبة الطفل باللعب بالقرب من جماعات الأطفال لكن دون مشاركتهم اللعب (يلعب حولهم وليس معهم).

عزيزي الدارس ،،، وللعب في هذه المرحلة أهمية كبيرة حيث أنه يساهم في تحقيق النمو الانفعالي للطفل، وتنشئته اجتماعيا، وتطوير مهاراته الحركية والعقلية والتوازن والتنافس، وفي تنمية خيال الطفل وتوفير فرص الإبداع لديه، ويوفر فرص الاكتشاف أمام الطفل بهدف التعرف إلى بيئته ومجتمعه. كما يهيئ اللعب الطفل لممارسة سلوك الكبار وتعلمه، وتعلم القواعد والمعايير الاجتماعية . ويشجعه على تطوير مهارات المشاركة والعمل التعاوني والجماعي. ويوفر له فرص الاستمتاع والاستجمام ، وتعلم المهارات الحياتية. ويأخذ اللعب في هذه المرحلة أشكالاً مختلفة منها:

- ألعاب فردية، مثل: العد، الرسم، العزف، التركيب، التشكيل والتكوين، الركض، القفز، التسلق، التوازن، والطيران، معرفة الحجوم، معرفة الأطوال، معرفة الألوان.

- ألعاب شبه جماعية، المسابقات، ألعاب التوازن، مشاهدة الصور مع الأفراد، الغناء والأناشيد مع الآخرين، قذف الكرات، الجلول، صنع طائرات الورق، ألعاب تقوم على تمثيل الأدوار: مثل شرطي، طبيب، مهندس، سائق، طيار، معلم، ... الخ.
- ألعاب لتنمية الإبداع والخيال مثل: ألعاب ماذا يوجد في الصورة، تشكيل مجسمات ونماذج، الرسم، التلوين، تخيل نفسك سائق سيارة، أو قائد طائرة تحدث عن نفسك.

2- اللعب الفردي (مرحلة التجميع الثانية) السنة الخامسة من عمر الطفل:

الطفل في هذه المرحلة يعيش مرحلة نمائية خاصة تؤثر على نوعية نشاطات لعبه بصورة جوهرية، حيث تطورت قدراته اللغوية وازداد نموه الجسمي طولا ووزنا ونوعا وتطور نموه العقلي فهو في مرحلة العمليات الحسية المادية، وقد أصبح قادراً على إدراك واقعه بصورة أفضل، وهو أيضاً قادر على تبرير سلوكه وتعليله، ومثل هذه الخصائص لا بد وأن يكون لها آثارها وانعكاساتها على تحديد نوعية نشاطات اللعب لدى هذا الطفل سواء كان ذلك من خلال اللعب في البيت أو في الروضة أو في الحي (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

وفي هذه المرحلة لا يتضايق الطفل من اللعب مع أقرانه، بل يبدي رغبة وميلاً واضحاً نحو اللعب الجماعي، بصورة تدريجية. ويحب التفاعل مع جماعات اللعب، والاندماج بها، ومشاركتها نشاطاتها، وهذا تطور واضح ومميز، كما أن النمو العقلي، واللغوي، والجسمي، الذي حققه في هذه المرحلة يجعله أكثر قدرة على إدراك الواقع، فهو إذن أصبح اكثر واقعية، ومثل هذا يجعل مكانة اللعب الإيهامي والتخيلي اقل تكراراً وظهوراً، ويصبح اللعب الواقعي المرتبط بنشاطات الحياة ومواقفها وأشخاصها أكثر حدوثاً، وبذلك يزداد اهتمام الطفل بمعرفة قواعد وأنظمة الألعاب، ومعرفة أدواره ومسؤولياته فيها، وإدراك القوانين التي تنظم علاقته مع أفراد جماعة اللعب بشكل تدريجي. كما ويستمتع الطفل بممارسة اللعب بمفرده خاصة في الألعاب ذات السمات الفردية مثل: الرسم أو التشكيل أو البناء والتكوين أو العزف على الآلات الموسيقية، وتزداد الفروق بين ألعاب الإناث والعاب الذكور في هذه المرحلة، وتتضح رغبة الأطفال بممارسة الألعاب التي تنسجم مع احتياجاتهم وفق الجنس، وتزداد الفترة الزمنية التي يقضيها الطفل في أثناء اللعب ، فهو يود قضاء وقت أكثر في اللعب بأشكاله المختلفة (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

أما فيما يتعلق بأشكال اللعب في هذه المرحلة فنجد أن الألعاب التي يمارسها الأطفال متنوعة علماً أن هذه الأنواع هي امتداد للألعاب التي كان يمارسها الأطفال في المرحلة السابقة، ومنها:

ألعاب التشكيل والتكوين والبناء والتسلق والقفز وهذا يتطلب توفير حواجز خشبية أو حواجز من الحبال. واللعب بكرة القدم وهذا يتطلب توفير كرات مختلفة الحجوم. واللعب بالدمى المختلفة وصنعها أيضاً، وهذا يتطلب توفير ألعاب ودمى تمثل الأفراد والحيوانات. وركوب السيارات والدراجات، ومشاهدة الحيوانات مثل الطيور والأسماك والأرانب، والرسم والتلوين، وقراءة القصص المصورة إضافة إلى: ألعاب القوى مثل ألعاب التوازن والأرجحة، ومشاهدة الأفلام والاستماع إلى الموسيقا (أفلام كرتون وتسجيلات صوتية)، والأغاني والأناشيد.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 تسمى مرحلة اللعب لأطفال السنة الرابعة بالتجميع الأولى ، فسر هذا القول.

س2 على أي المراحل يطلق اللعب المتوازي ؟ ولماذا ؟

س3 وازن بين خصائص اللعب في كل من مرحلة التجميع الأولى ومرحلة التجميع الثانية من جميع الجوانب .

3 أهداف الألعاب في مرحلتي الحضانة والروضة، ودور الأسرة في استثمار اللعب وتوظيفه في تربية الأطفال

عزيزي الدارس ،،، تسعى الألعاب في مرحلتي الحضانة والروضة إلى تحقيق الأهداف الآتية (عبد اللطيف وأخرون، 1995):

- تحقيق النمو الجسمي والحركي والتآزر العصبي العضلي.
- تنمية مهارات الاكتشاف لدى الأطفال.
- تنمية التخيل والإبداع. والكشف عن القدرات، والمواهب، الكامنة لدى الأطفال.
- التعبير عن الذات وتنمية مهارات الطفل اللغوية.
- اكتشاف البيئة المحيطة بالطفل، وتعلم المهارات الحياتية اليومية.
- تنمية المهارات والعمليات الإدراكية العقلية.
- تمثل الأدوار الاجتماعية المتوقع من الطفل ممارستها في مستقبل حياته وتمثل أنماط سلوك الكبار، مما يساعد عل تنشئته تنشئة اجتماعية.
- اكتساب اتجاهات مشاركة الآخرين ممتلكاته وممتلكاتهم، وتنمية اتجاهات العمل التعاوني.
- اكتساب مهارات التركيب والتكوين والتشكيل.

عزيزي الدارس ،،، يتحدد دور الأسرة في تنظيم نشاطات اللعب لأطفالها من خلال الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعس، 1986؛ 1987، Kaye, 2001):

- التجديد في الألعاب، حيث أن التكرار المستمر للألعاب يفقدها عنصر التشويق ويقلل من دافعية الطفل نحوها ويفقدها قيمتها.
- جعل الطفل يشعر بالاستقلالية في أثناء ممارسته لنشاطات اللعب، وذلك من خلال عدم تدخل الوالدين، أو غيرهما في ألعاب الطفل.
- اختيار الألعاب بما يتناسب واحتياجات الأطفال وميولهم والأهداف التعليمية المنشودة.
- أن تكون نشاطات اللعب ومواده متلائمة، مع الخصائص النمائية للطفل ومع المرحلة العمرية التي يمر بها.
- شمول الألعاب لجوانب النمو المختلفة للأطفال وذلك من خلال تنوعها.
- المتابعة والرعاية المستمرة من قبل الوالدين والمدرسة لنشاطات اللعب، والابتعاد عن الألعاب التي قد تمثل خطراً على الأطفال.

دور الروضة في استثمار اللعب وتوظيفه في تربية الطفل

لرياض الأطفال دورا مكملاً ومدعماً لدور الأسرة في تربية الطفل وتنشئته اجتماعياً، حيث أنها تعمل على تهيئة الطفل لمرحلة المدرسة الأساسية. لقد أدركت الأسرة الأهمية التربوية للروضة ومن مؤشرات هذا الإدراك زيادة إقبال الأسرة وحرصها على إرسال أطفالها لرياض الأطفال وفيما يأتي مجموعة من المبادئ والأسس التي يجب مراعاتها من قبل المربين في الروضة (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

- تكون معلمة الروضة قادرة على استثمار وتنظيم الألعاب التي تلبي احتياجات النمو الجسمي والحركي والحسي من خلال توفير ركن غني بالألعاب التي تتيح للطفل ممارسة النشاطات والتدريبات والتمارين التي توفر فرص هذا النمو وتخصيص الوقت الكافي للعب مع مراعاة تنوع الألعاب.
- توفير ألعاب تساعد الطفل على الاكتشاف والاستنتاج والبحث والتفكير. وأخرى تنمي لدى الطفل السلوك الاجتماعي وتعلمه القيم والقواعد الاجتماعية الملائمة، واختيار الألعاب التي تجشع الطفل على التعبير عن ذاته وميوله ورغباته وأفكاره ومشاعره في أجواء من الحرية

والأمان، والاهتمام بتحقيق أهداف ترتبط بتنمية المهارات اللغوية من خلال التواصل المستمر مع الطفل ومع زملائه.

- اختيار الألعاب التي تتيح للطفل فرص تعلم المفاهيم والمبادئ والحقائق والمعارف بصورة بسيطة ودون تعقيد، وأن تكون ذات معنى.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما هي الاحتياجات الواجب على الطفل تحقيقها من خلال الألعاب التربوية؟

س2 " يعمد بعض الأطفال إلى تكسير ألعابهم بعد اللعب بها عدة مرات " فسر هذا السلوك .

س3 وازن بين دور كل من الأسرة والروضة في استثمار اللعب وتوظيفه في تربية الطفل .

تدريبات

1- ما الشروط الواجب مراعاتها عند اختيار ألعاب الطفل في مرحلة الحضانة ؟

2- يبدي أطفال السنة الخامسة من العمر شغفاً بلعب كرة القدم، اقترح ألعاباً يمكن استخدام الكرة فيها.

3- من خلال ملاحظاتك المنظمة والمقصودة لسلوك اللعب عند أطفال السنة الثالثة من العمر، حدد خصائص أخرى للعب لديهم غير الواردة في النص.

نشاطات

1- هل تتطور نشاطات اللعب في السنة الأولى من عمر الطفل بصورة فجائية ؟ دعم إجابتك بالمبررات العملية .

2- اقترح لعبة تنمي لدى الأطفال القدرة على التخيل ، وحدد المواد اللازمة لها ، موضحاً كيفية تنفيذها .

3- قم بزيارة إلى إحدى رياض الأطفال ، وناقش المعلمة حول خصائص لعب الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين سن الثالثة والرابعة ، وراقب الأطفال أنفسهم وهم يمارسون نشاطات اللعب ، واكتب تقريراً حول ذلك ، ووازن ما وجدت مع ما كتب في هذا الموضوع.

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. من أشكال اللعب في السنة الثالثة من عمر الطفل :

أ. الألعاب الرمزية — ج. الأغاني والأناشيد والاستماع إلى القصص

ب. الألعاب التركيبية — د. جميع ما ذكر

2. من أشكال اللعب المتوازي :

أ. الألعاب الفردية — ج. الألعاب التي تنمي الإبداع والقدرة على التخيل

ب. الألعاب شبه الاجتماعية — د. جميع ما ذكر

3. تمتد مرحلة تحريك الأطراف واللعب العشوائي لمدة :

أ. ستة شهور من الولادة — ج. عام من الولادة

ب. ثلاثة شهور من الولادة — د. ثمانية عشر شهراً من الولادة

4. جميع الآتي سمات اللعب عند طفل السنة الأولى ما عدا :

أ. فردي متمركز حول ذات الطفل

ب. اللعب يكون هادفاً

ج. يتصف بالعفوية والعشوائية

د. توجه اللعب نحو إجراء محدود جداً من البيئة

5. من أهم سمات اللعب في النصف الأول من سنة الطفل الثانية :

أ. بقاء لعب الأطفال غير منظم — ج. بقاء اللعب قليل التنوع

ب. توجه اللعب نحو الهدفية — د. جميع ما ذكر

6. واحدة من الآتية ليست من سمات اللعب لأطفال السنة الثانية :

أ. تبقى ألعاب الطفل غير وظيفية — ج. تصبح الأصوات جزءاً هاماً من لعب الطفل

ب. تتخذ ألعاب الطفل بعداً رمزياً — د. تكون ألعابه فردية وذاتية

7. يرتبط اللعب التمثيلي في السنة الرابعة من حياة الطفل :

أ. بتقليد أدوار الكبار — ج. باللعب التعاوني

ب. باللعب الإيهامي — د. باللعب البنائي (التركيبي)

8. تسمى المرحلة الأولى من مراحل اللعب عند الأطفال مرحلة :

أ. اللعب العشوائي — ج. تحريك الأطراف

ب. تحريك الأطراف واللعب العشوائي — د. لا شيء مما ذكر

9. للأم أهمية خاصة لطفل السنة الأولى من حيث لعبه :

أ. لأنها تراقب طفلها في أثناء اللعب — ج. إن لظهورها بعد الاختفاء جزء من لعبه

ب. لأنها توفر الألعاب للطفل — د. جميع ما ذكر

10. توصف العلاقة بين خصائص الطفل النمائية وخصائص اللعب الذي يمارسه :
أ. بأنها عضوية فتطور الطفل من الناحية الشخصية يؤدي إلى تطور لعبه .
ب. بأن لا علاقة بينهما ، فكل يتطور بمعزل عن الآخر .
ج. بأن هناك خصائص نمائية ، ولا توجد خصائص خاصة باللعب .
د. جميع ما ذكر.

11. أهم ما يؤثر على لعب طفل السنة الثالثة هو :
أ. قدرته على الحركة   ج. قدرته على الكلام
ب. قدرته على الكلام والحركة   د. لا شيء مما ذكر

12. يبدأ الطفل بممارسة اللعب التعاوني في السنة :
أ. الثانية من عمره   ج. الرابعة من عمره
ب. الثالثة من عمره   د. لا شيء مما ذكر

13. تتطور يدا الطفل عندما يتمكن من اللعب بالدمى في سن :
أ. ثلاثة أشهر   ج. سنة بعد الولادة
ب. منذ الولادة   د. في سنة ونصف السنة بعد الولادة

14. إن السمة الرئيسة لجسم الطفل في سنته الأولى هي :
أ. امتلاكه القدرة للسيطرة على أطرافه.
ب. استخدامه لأطرافه بمرونة .
ج. امتلاكه القدرة للسيطرة على أطرافه وبقية أجزاء جسمه.
د. لا شيء مما ذكر.

15. يبدأ اللعب التمثيلي عند الأطفال في السنة :
أ. الأولى من عمره   ج. الثالثة من عمره
ب. الثانية من عمره   د. غير مقيدة بسنة معينة

عزيزي الدارس،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع التاسع

اللعب في المرحلة الأساسية الأولى

(★) الأهداف التعلمية.

(1) العلاقة بين طبيعة اللعب، وخصائص أطفال المرحلة الأساسية الأولى.

(2) الألعاب التركيبية والألعاب الرياضية والألعاب الثقافية.

(3) الدلالات التربوية للألعاب التركيبية والثقافية.

(4) متطلبات استثمار الألعاب في المرحلة الأساسية.

(5) دور المعلم في توظيف اللعب لتنمية الأطفال.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلميـة

عزيزي الدارس ،،، هيا بنا نطالع سوياً ما يحويه الموضوع الثاني عشر من معلومات حول اللعب في المرحلة الأساسية الأولى ، حيث يتوقع منك بعد دراستك لمحتوى هذا الموضوع وتنفيذ النشاطات والتدريبات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به ، أن تكون قادراً على :

- استخلاص العلاقة بين طبيعة اللعب ، وخصائص أطفال المرحلة الأساسية الأولى.
- التعرف إلى كل من الألعاب التركيبية والألعاب الرياضية والألعاب الثقافية.
- استخلاص الدلالات التربوية للألعاب التركيبية والألعاب الثقافية.
- تحديد متطلبات استثمار الألعاب في المرحلة الأساسية الأولى.
- استخلاص دور المعلم في توظيف اللعب لإنماء الطفل.
- الربط وظيفياً بين احتياجات أطفال المرحلة الأساسية الأولى النمائية الشاملة، وبين ألوان نشاط اللعب الذي يحتاجونه لتلبية تلك الاحتياجات.
- استخلاص المبادئ والشروط التي تراعى في استثمار اللعب ، واستخدام التعلم لإنماء شخصية الطفل.

1 العلاقة بين طبيعة اللعب وخصائص أطفال المرحلة الأساسية الأولى

عزيزي الدارس ،،، يمكن تقسيم اللعب في المرحلة الأساسية إلى مرحلتين الأولى: مرحلة اللعب التعاوني والتشاركي ويمارسه الأطفال الذين هم في سن من (5 - 8 سنوات)، والثانية: مرحلة اللعب المخطط الهادف ويمارسه أطفال المرحلة الأساسية الأولى الذين هم من سن (8 - 12 سنة) حيث يتصف اللعب في هذه المرحلة بالمشاركة والتعاون، ويقوم على التخطيط وينطوي على أهداف محددة، واتجاهات اجتماعية وهذا يعني أن لعب الأطفال في هذه المرحلة يصبح نشاطاً تعلمياً متقدماً وأكثر صعوبة وتعقيداً من اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة، ويتصف اللعب في هذه المرحلة بالسمات الآتية (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Gross, 1989).

- الطرائق والأساليب المتبعة في لعب هذه المرحلة، ويتطلب وسائط تواصلية كلامية أو رمزية. وعدداً كبيراً من الأطفال لممارسته بصورة جماعية.
- يتضمن مهمات عديدة ومتنوعة، ويتطلب مهارات معقدة لأدائه.

- الأطفال الذين يلعبونه من فئة عمرية واحدة واحتياجاتهم متماثلة الأمر الذي يبرز حالة التنافس بين اللاعبين وتبادل الأدوار والتعاون، ويتطلب قواعد وإجراءات وشروط ينبغي أن يتقيد بها اللاعبون.

إن اللعب في المرحلة الأساسية الأولى ينبغي أن يشكل صيغة منهجية تتلاءم مع خصائص الأطفال في هذه المرحلة حيث يرتقي اللعب مع تقدم أعمار اللاعبين ليلبي احتياجاتهم المعرفية والاجتماعية والانفعالية والجسمية، وهذا يعني أن يتم تنويع اللعب وتنظيمه وتقديمه إلى الأطفال كمادة تعليمية يمكن تمثيلها وإدخالها في البنى العقلية والوجدانية، وبهذا يصبح اللعب بخصائصه هذه منهاجاً تعليمياً يتلاءم مع خصائص الأطفال واحتياجاتهم النمائية.

ويأخذ اللعب في هذه المرحلة أشكالاً وصوراً متعددة حيث يلاحظ أن أطفال صفوف الحلقة الأساسية الأولى (5 – 8 سنوات) يمارسون اللعب الإيهامي أو التخيلي، وألعاب المعاجين والرمل إضافة إلى لعب الأدوار أو اللعب التمثيلي ويتميز هذا اللعب بالتعاون والمشاركة. ويتحول لعب الأطفال في صفوف الحلقة الأساسية الثانية (8 – 12 سنة) إلى ألعاب أخرى، مخططة وهادفة هي الألعاب التركيبية والحركية والألعاب الثقافية، خاصة ألعاب المعضلات الكلامية، ويعود هذا التحول عن الألعاب الإيهامية والتمثيلية إلى طبيعة التغيرات النمائية التي تطرأ على الأطفال وهم يمرون في المرحلة الأساسية الأولى.

حيث يمارس هؤلاء الطلبة أشكالاً عديدة من الألعاب الإيهامية والتمثيلية منها، لعبة دور الطبيب، ولعبة إنشاء مزرعة، ولعبة الفارس، ولعبة رجل الشرطة، ولعبة الحرامي، ولعبة الصياد، ولعبة تمثيل الأبطال السينمائية، ولعبة تمثيل الشخصيات التاريخية ... الخ.

إن الألعاب الإيهامية والتمثيلية التي يمارسها أطفال هذه المرحلة هي انعكاسات لطبيعة النماذج الحياتية الإنسانية والمادية التي يعيش في إطارها الأطفال، حيث يتأثر الأطفال بهذه النماذج المحيطة بهم فيشكلون منها موضوعات لنشاط اللعب الإيهامي أو التمثيلي عندهم، وتنطوي هذه الألعاب على دلالات تربوية عديدة تفيد في تعلم الأطفال وإنمائهم، ذلك لأنها موضوعات تتطلب الخيال والتخمين والاستكشاف والاستقصاء والإبداع، والبحث والتساؤل وغير ذلك مما تعكسه هذه الألعاب (الإيهامية والتمثيلية) على خيال الطفل من خصائص إبداعية وتصورية وتعبيرية تساعد الطفل على النماء والتكيف. وينصرف بعض الأطفال عن اللعب الإيهامي والتمثيلي مع مرور الزمن، وخاصة بعد سن الثامنة ويميلون إلى الألعاب الحركية والتركيبية والرياضية

والثقافية في السنوات العليا من المرحلة الأساسية الأولى (عبد اللطيف وآخرون ، 1995 ؛ Gross, 1989).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أبرز سمات اللعب الذي يمارسه الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى غير الواردة في النص ؟

س2 ما السمات التي يتصف بها الأطفال في أثناء ممارستهم اللعب ؟

س3 ما هي أشكال اللعب الذي يمارسه أطفال صفوف الحلقة الأساسية الأولى ؟

2 الألعاب التركيبية والألعاب الرياضية والألعاب الثقافية

عزيزي الدارس ،،، لنتعرف سوياً إلى الألعاب التركيبية والألعاب الرياضية، والألعاب الثقافية:

- الألعاب التركيبية

يمارس أطفال هذه المرحلة الألعاب التركيبية والتي تتمثل في أعمال البناء والتشييد تقليداً لنماذج واقعية أو نماذج خيالية، ومع تطور الأطفال تصبح النماذج الخيالية عندهم أكثر واقعية، ومن الألعاب التركيبية التي يمارسها الأطفال في المرحلة الأساسية: ألعاب مكعبات الخشب والبلاستيك، ألعاب القص، ألعاب الطباشير، ألعاب الخرز، ألعاب الحفر على الخشب، ألعاب الدهانات، ألعاب الورق، ألعاب المعاجين، ألعاب الكرتون، ألعاب البلاستيك، ألعاب النقش، ألعاب الخيطان، ألعاب الرمل، ألعاب الحجارة، ألعاب الخياطة، ألعاب التطريز، ألعاب الجمع، التصفيف، التحليل، التفسير، الرسم، النحت، التلوين، التشكيل، الغناء، الأناشيد، التمثيل ومشاهدة الأفلام والصور، ونماذج السيارات والطائرات، ومجسمات الطيور والصواريخ الفضائية، ... الخ، ومن خلال هذه الألعاب نجد أنها مختلفة المواد والمصادر، ومتنوعة وتوجد على صور مختلفة.

- الألعاب الرياضية

يمارس أطفال هذه المرحلة ألعاب الجري والقفز والتسلق والتسابق التنافسي والمصارعة والملاكمة والرمي والقذف وألعاب الفرق الرياضية مثل: فريق كرة القدم، وكرة الطاولة وكرة السلة، وغير ذلك، وجميع الألعاب الحركية، تتطلب قواعد وشروطاً لممارستها، لأنها ألعاب جماعية تحتاج إلى تخطيط وتنظيم وترمي إلى أهداف تنافسية في إطار إثبات الذات الفردية أو إثبات روح الجماعة والفريق، وغاية هذه الألعاب هي إنماء الجسم وعضلاته، ووعي الطفل لذاته الجسدية.

- **الألعاب الثقافية**

يمارس الأطفال الألعاب الثقافية في المدرسة الأساسية بهدف حب الاستطلاع وفهم مكونات البيئة التي تحيط بهم وإدراك المعلومات التي تقوم بين عناصر هذه البيئة، مقلدين أسلوب الحياة الذي يدور في عالم الكبار من حولهم، وفحص ما يهيئه هؤلاء الكبار من مسائل رمزية وعملية ومادية. ومن الألعاب الثقافية التي يمارسها الأطفال: لعبة الألغاز، لعب الصور، لعب مسرح الدمى، لعبة القراءة، لعبة الشطرنج والدومينو، ألعاب المسابقات الشعرية، وألعاب المعضلات الكلامية (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 عرف كلاً من: الألعاب التركيبية، والألعاب الرياضية، والألعاب الثقافية

س2 صنف الألعاب الآتية إلى تركيبية وحركية وثقافية : ألعاب الورق ، ألعاب التسلق ، ألعاب التطريز ، ألعاب الملاكمة ، لعبة الخرائط ، ألعاب المعاجين ، لعب مسرح الأطفال ، ألعاب الخياطة ، لعبة كرة الطاولة .

3 الدلالات التربوية للألعاب التركيبية ، والألعاب الثقافية

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تعرفنا سوياً إلى الألعاب التركيبية والألعاب الرياضية والألعاب الثقافية ، تعال معي لنتعرف أيضاً إلى دلالاتها التربوية :

- **الدلالات التربوية للألعاب التركيبية:**

عزيزي الدارس ،،، تشكل الألعاب التركيبية على اختلاف أشكالها وصورها، منهاجاً تعليمياً يكسب الأطفال نماءات متعددة أجملها لك في الآتي(عبد اللطيف وآخرون، 1995، بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987، Gross, 1989):

1- تساعد على التفكير الإبداعي، وتشجع على الابتكار من خلال عمليات التجريب التي يمارسها الأطفال على مواد الألعاب التركيبية، فعن طريق اللعب بالرمل يتعلمون الكتابة والرسم، وتطوير المفاهيم وتفريغ انفعالاتهم، وعن طريق المعاجين يصبغون أفكارهم بطرق رمزية، ويكتسبون مهارات حركية أدائية كالإتقان، والدقة، والسرعة، والإنجاز، وتطوير عضلات أجسامهم، وإنضاج أجهزتهم العصبية وإكسابهم مهارات خاصة، كما أن الألعاب التركيبية

بصورة عامة تمثل مختبراً غنياً يساعد الأطفال على اختبار أفكارهم وتصوراتهم وخيالهم ورغباتهم، التي تتلاءم مع احتياجاتهم النفسية ومتطلباتهم النمائية، وقدراتهم العقلية، وزيادة وعيهم لأشياء كثيرة في واقعهم البيئي.

2- وسيط تربوي فعال يساعد الأطفال على إنماء العمليات العقلية التي تتمثل في التخيل والتصوير، والتفكير، والإبداع، والتذكر، والإدارة، والاحتمال والصبر، وزيادة إدراكهم لمفاهيم الأشياء وطبيعة المواد وخصائصها وصفاتها وبالتالي التمكن من استخدامها في حل مسائل حياتية.

3- تساعد في إكساب الأطفال اتجاهات إيجابية نحو الأعمال اليدوية والمهنية، واختيار مهنتهم في المستقبل.

4- تساعد الأطفال على النماء العقلي، وتطوير القدرات الحركية، وقدرة التخيل والتصور الإبداعي.

الدلالات التربوية للألعاب الثقافية:

عزيزي الدارس ،،، تشكل الألعاب التربوية مصدراً ثقافياً تعليمياً يساعد الأطفال على الآتي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

1- النماء العقلي والمعرفي وتكسبهم المهارات اللازمة للبحث والتنقيب عن المعرفة.

2- تشكل لديهم اتجاهات إيجابية نحو القراءة والدراسة واستكشاف المعرفة.

3- زيادة خبراتهم وتنمية قدراتهم على التفكير المجرد، وحل المشكلات وإدراك العلاقات، وتعلم مهارات فكرية ولغوية، وخصائص ثقافية.

4- كما أن الألعاب الثقافية مثل المسرح والقصص وقراءة الكتب تزود الأطفال بمجموعة من المفاهيم والقيم الاجتماعية السائدة في المجتمع، فتساعدهم على فهم الواقع الاجتماعي والتكيف معه.

5- إكساب الأطفال اتجاهات إيجابية نحو العلم والتكنولوجيا والتجريب.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ازن بين الدلالات التربوية لكل من الألعاب التركيبية ، والألعاب الثقافية من جميع الجوانب.

س2 "تعد الألعاب التركيبية وسيطاً تربوياً فعالاً يساعد الأطفال على إنماء العمليات العقلية" فسر هذا القول مدعماً تفسيرك بأمثلة واقعية .

4 متطلبات استثمار الألعاب في المرحلة الأساسية

عزيزي الدارس ،،، إن استثمار الألعاب في المرحلة الأساسية، يتطلب شروطاً لاعتمادها في اختيار الألعاب وموادها، حتى تصبح هذه الألعاب مواداً تعليمية ملائمة للمتطلبات النمائية لأطفال هذه المرحلة، وفيما يأتي أهم الشروط المطلوبة لهذه الغاية (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Gross, 1989):

أ- اختيار الألعاب وأنشطتها في ضوء الأهداف المقصودة بما يتفق وطبيعة اللعب ومواده وأدواته وآلياته.

ب- اختيار الألعاب في ضوء القدرات العقلية للأطفال، حيث يلاحظ أن لعب الأطفال الأذكياء أكثر تنوعاً وتعقيداً من لعب الأطفال غير الأذكياء.

د- اختيار الألعاب بما يتلاءم مع المكان والزمان والمدة المقررة للعب، وجنس اللاعبين وخصائصهم وقدراتهم وميولهم واتجاهاتهم.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر أهم الشروط المطلوبة لاستثمار الألعاب في المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظرك.

س2 "من متطلبات استثمار الألعاب في المرحلة الأساسية الأولى الاختيار حسب الجنس" فسر هذا القول مدعماً تفسيرك بأمثلة واقعية .

5 دور المعلم في توظيف اللعب لتنمية الأطفال

عزيزي الدارس ،،، إن استخدام اللعب كمادة تعليمية تعلمية، يسهم في تطوير وبناء قوى الطفل الادراكية المتمثلة في: التفكير، والتمييز، والتخيل والتصور والتذكر والتحليل والتركيب

وامتلاك المعارف والمهارات التي تمكن الطفل من فهم البيئة والتكيف معها. وفي تطوير خصائصه الانفعالية ومهاراته الاجتماعية بحيث يكتسب الطفل اتجاهات إيجابية وقيماً اجتماعية وخلقية، تمكنه من التعاون مع الآخرين، وتقدير أدوارهم، والالتزام بالأنظمة والقوانين، وتحمل المسؤولية، والانتماء للجماعة والولاء للوطن، وتعزيز علاقة الطفل بالأرض، وإشباع الدوافع الوطنية والقومية والدينية لديه، وتطور قواه الجسدية والمهارية والتي تشير إلى إنماء جسمه وجهازه العضلي، ووعيه لذاته الجسدية، وإنماء مهاراته الحركية التي تمكنه من القيام بوظائف حياتية مختلفة لازمة لإشباع احتياجاته (بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987؛ Gross, 1989). ومن أجل ذلك على المعلم القيام بالأعمال الآتية (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- معرفة المبادئ النفسية، والتربوية التي يقوم عليها اللعب في المرحلة الأساسية.
- تحديد الأهداف النمائية المطلوبة لتطوير شخصية الطفل بأبعادها العقلية والانفعالية والوجدانية والجسمية.
- تحديد أنواع اللعب والألعاب التي يمكن ممارستها في المرحلة الأساسية، وتصنيفها في إطار الأهداف التربوية المطلوبة.

إن الأطفال في المرحلة الأساسية الأولى يميلون إلى ممارسة الألعاب الحركية البنائية أو التركيبية، إضافة إلى الألعاب الرياضية الاستعراضية التي تقوم على الحركة أيضاً، وتتمثل الألعاب البنائية التركيبية في: بناء نماذج مختلفة من المعاجين والطين والخشب والبلاستيك، وبناء الجسور والسدود، والدمى المختلفة وبناء نماذج الحشرات والأزهار، وأدوات الصيد، والأدوات الرياضية، والأدوات الإلكترونية والأجهزة الصغيرة، وأشغال الإبرة وغير ذلك من الألعاب البنائية والتركيبية الملائمة لأطفال هذه المرحلة، كما أن أطفال هذه المرحلة يميلون إلى ممارسة ألعاب حركية أخرى، مثل: الجري، والقفز والنط، والتسلق، والتسابق، والمبارزة، وألعاب القوى، والجمباز، والألعاب الحركية الاستعراضية والسباحة، ... الخ (عبد اللطيف وآخرون، 1995).

تتمثل الألعاب الزمرية، في ألعاب رياضية يمارسها الطفل من خلال الفريق أو الزمرة، مثل: ألعاب التسابق والجري، ولعبة المواصلات، ولعبة الكرة، والألعاب الدائرية (الحلقية)، وألعاب الغناء، ولعبة الدواحل (الجلول)، ولعبة الاستغماية. إن اللعب الزمري في هذه المرحلة يأتي في مرحلة حاسمة من حياة الأطفال، حيث يميلون إلى التمرد على سلطة الكبار من حوله، ويتطلعون

إلى الاستقلال عنهم، والنزوع إلى الدخول في جماعة الرفاق والتوحد معهم وإعطائهم الولاء والانتماء، والتضحية في سبيل أهدافهم، وفي هذه الحالة يحسن بالمعلم والمدرسة إرشاد الأطفال والعمل على توجيههم لاجتياز الفترة الحرجة، وتشجيعهم على الانضمام إلى فرق اللعب المنظمة والمخططة من قبل المدرسة من أجل حمايتهم من الالتحاق بالزمر الخارجة عن المراقبة المدرسية والأسرية، التي قد تعرض الطفل إلى الانحراف والجنوح.

إن هذه الألعاب تساعد على تطوير الجاهزية الجسمية والعضلية والمهارات الحركية للطفل، إضافة إلى اكتسابه قيم وجدانية، واجتماعية، وزيادة وعيه بالذات الفردية وتقدير إمكاناتها، وإمكانات الآخرين، والتعاون معهم، واكتسابه صداقات اجتماعية جديدة، والتغلب على المشكلات التي تواجهه، وتطوير تفكيره ولغته وتقديره للأنظمة والقوانين والالتزام بها، واكتسابه قيماً أخلاقية والتكيف مع الواقع الاجتماعي (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Gross, 1989).

في حين تشكل الألعاب الفنية معطيات فاعلة في تنمية شخصية الطفل بأبعادها العقلية والوجدانية والحركية، وهي عديدة ومتنوعة منها: ألعاب التشكيل، ألعاب النحت، ألعاب القص، الرسم، ألعاب الصلصال، ألعاب الحفر والتطريز، ألعاب التصوير، ألعاب تشكيل الزهور ... الخ، ومن خلال هذه الألعاب يكتسب الأطفال حقائق ومعلومات واتجاهات نحو التجريب، والتعبير الحر، وتفريغ الانفعالات والتوترات النفسية، وتكوين المهارات والقدرات، كما يصبح قادراً على التعبير عن المشاعر والأحاسيس والعواطف والأفكار، والرضا النفسي. ويمكن استخدام الألعاب الفنية في أساليب العلاج النفسي وإزالة الكبت، والكشف عن المشكلات النفسية، وإنضاج التفكير، وطرح أفكار إبداعية، وإحياء التخيل والتصور واكتساب قيم جمالية (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ Gross, 1989).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما هي الأعمال الواجب على المعلم القيام بها حتى يكون ناجحاً في تنظيم وتوظيف اللعب لإنماء الطفل من وجهة نظرك ؟

س2 ما هي الأهداف التي يكتسبها الأطفال من الألعاب الزمرية ؟

س3 ما هي الأهداف النمائية التي يكتسبها الأطفال من خلال الألعاب الفنية ؟

تدريبات

1- ما أهم شروط ومعايير أداء الأطفال للألعاب التربوية في المرحلة الأساسية ؟

2- اختر ألعاباً ملائمة لأطفال المرحلة الأساسية الأولى تعمل على إنماء مهاراتهم الحركية وأجسامهم .

3- وازن بين الألعاب التي يمارسها أطفال الحلقة الأساسية الأولى (5 - 8 سنوات) وأطفال الحلقة الأساسية الثانية (8 - 12 سنة) من جميع الجوانب .

نشاطات

1- قم بزيارة إلى إحدى المدارس الأساسية القريبة من سكنك وسجل بعض الألعاب الحركية التي يمارسها الأطفال في المدرسة، واستخلص الدلالات التربوية لهذه الألعاب .

2- اعمل قائمة بالألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة والتي تساعد على إنماء التفكير واللغة والمعرفة .

3- اعمل قائمة أخرى بالألعاب التي تساعد الأطفال على إنماء الوجدان .

4- قم بزيارة لإحدى المدارس الأساسية وراقب الطلبة وهم ينفذون ألعاباً إيهامية واكتب تقريراً حول ذلك .

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. من أشكال اللعب الذي يمارسه أطفال الحلقة الأساسية الأولى (5 - 8 سنوات) :

أ. اللعب الإيهامي / التخيلي . ج. لعب الأدوار واللعب التمثيلي .

ب. ألعاب المعاجين والرمل . د. جميع ما ذكر .

2. من أشكال اللعب الذي يمارسه أطفال الحلقة الأساسية الثانية (8 - 12 سنة) :

أ. الألعاب التركيبية . ج. الألعاب الثقافية .

ب. الألعاب الحركية . د. جميع ما ذكر .

3. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب التركيبية :

أ. لعبة مكعبات الخشب ج. لعبة الرمل

ب. لعبة الصور د. لعبة التطريز

4. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب الحركية :

أ. لعبة الخرائط ج. لعبة كرة القدم

ب. لعبة المصارعة د. لعبة كرة السلة

5. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب الثقافية :

أ. لعبة الألغاز ج. لعبة التطريز

ب. ألعاب المسابقات الشعرية د. لعبة الورق

6. الألعاب التي تعد وسيطاً تربوياً فعالاً في إنماء العمليات العقلية لدى الطفل هي :

أ. الألعاب التركيبية ج. الألعاب الرياضية

ب. الألعاب الثقافية د. جميع ما ذكر

7. تعد الألعاب الحركية التي تعتمد على استقلالية الحركة الجسمية هي الألعاب الرئيسة في :

أ. مرحلة الحضانة ج. المرحلة الأساسية الأولى

ب. مرحلة رياض الأطفال د. (ب + ج) معاً

8. يعد اللعب الزمري لأطفال المرحلة الأساسية الأولى ضرورياً للغاية للأسباب الآتية:

أ. لما له من فوائد تربوية بعيدة المدى على شخصية الطفل .

ب. لأنه يلبي نزعة الطفل إلى الانتماء للشلة وللاستقلال الذاتي .

ج. لأنه يجعل الطفل موضوعياً .

د. جميع ما ذكر.

9. يقصد باستقلالية اللعب الحركي ما يأتي :

أ. أن ليس له قواعد أو أحكام صارمة يتحتم على الأطفال معرفتها والالتزام بها .

ب. أن يعزل هذا النوع من اللعب عن ألعاب الطفل الأخرى .

ج. أن يهدف إلى بناء الاستقلالية لدى الأطفال .
د. جميع ما ذكر.

10. من العاب رياض الأطفال :
أ. الألعاب الحركية والموسيقا والرقص   ج. العاب التمثيل بالطين
ب. الأراجيح   د. جميع ما ذكر

11. إن اللعب بالورق والشطرنج من الألعاب المناسبة :
أ. للمرحلة الثانوية   ج. لرياض الأطفال
ب. للمرحلة الأساسية الأولى   د. جميع ما ذكر

12. إن اللعب بالنسبة للأطفال هو :
أ. الحياة والتعلم   ج. قضاء الوقت
ب. الإعداد للحياة   د. جميع ما ذكر

13. تتصف الألعاب الحركية عند أطفال الروضة بما يأتي :
أ.لا تنافس فيها
ب. يمارسها الأطفال كلما رغب فيها
ج. أنها العاب جماعية وليست العاباً فردية
د. جميع ما ذكر.

14. إن مراقبة الكبار لألعاب الأطفال تساعدهم على :
أ. إدراك مدى الجدية التي ينظر فيها الأطفال للعب .
ب. توضح أهمية التخطيط لتنظيم الفرص للعب .
ج. رعاية الأبناء وتوفير الفرص لهم .
د. جميع ما ذكر.

15. يختلف اللعب بالأراجيح بالنسبة لأطفال الروضة عن اللعب الحركي بأنه :
أ. يتطلب مهارات القبض .
ب. يتطلب مهارات الثبات .
ج. يتطلب قدراً أكبر من القوة والسيطرة على أعضاء الجسم كالتوازن .
د. جميع ما ذكر.

16. إكساب الطفل حقائق ومعلومات واتجاهات نحو التجريب من الأهداف التي يكتسبها الطفل من خلال الألعاب :
أ. الزمرية   ج. البنائية
ب. الفنية   د. جميع ما ذكر

عزيزي الدارس،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع العاشر

استخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4)

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) قواعد استخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4).

(2) توجيهات عامة لاستخدام الألعاب التربوية في ضوء الأهداف المحددة.

(3) تطبيقات عامة على الألعاب التربوية.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، إن مراقبة الأطفال وهم يمارسون الألعاب التربوية المختلفة تساعدنا على إدراك الجدية التي ينظرون فيها للعب وتوضح لنا أهمية التخطيط لتنظيمه ورعايته وتوفير فرصه وأسبابه والمواد اللازمة له، في إثارة اهتمامات الأطفال وخيالهم وقدراتهم الإبداعية الخلاقة وتفجر طاقاتهم الكامنة، ولما كان اللعب يعد وسيطاً تربوياً فعالاً لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، جاء هذا الموضوع ليلقي الضوء على كيفية استخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4)، وعلى قواعد وتوجيهات الاستخدام متطرقاً إلى بعض التطبيقات على الألعاب التربوية، لذلك، يتوقع منك عزيزي الدارس، وبعد قيامك بدراسة هذا الموضوع بعمق، وتنفيذ النشاطات والتدريبات المتصلة به، والإجابة عن أسئلة التقويم الذاتي والاختبار التقويمي أن تكون قادراً على :

- استخلاص القواعد العامة لاستخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4).
- توظيف التوجيهات العامة الواردة في النص لاستخدام الألعاب التربوية في ضوء الأهداف المحددة في المواقف الصفية المختلفة.
- استخلاص تطبيقات عامة على الألعاب التربوية غير الواردة في النص.

مشهد

وزعت معلمة الصف الثاني لعبة الحساب "اختبر نفسك" على طلبة صفها، بعد أن أعادت ترتيب المقاعد بما يتفق ومتطلبات هذه اللعبة، وشرحت لهم قواعد استخدام هذه اللعبة وكيفية اللعب بها، ثم طلبت منهم البدء بعملية اللعب، وفي أثناء ذلك كانت تتجول بين طلبتها موجهة ومرشدة، وكانت المجموعة التي تنهي عملية اللعب، يرفع أحد أعضائها يده ليخبر المعلمة بذلك، كانت عملية اللعب تسير بهدوء وتعاون، وكان طلبة الصف كخلية النحل في تعاونهم ولعبهم، وبعد مضي الوقت المخصص لعملية اللعب، ناقشت المعلمة طلبتها باللعبة والفوائد التي حصلوا عليها، ثم طلبت منهم تفقد مواد اللعبة ووضعها جميعاً في حافظة اللعبة وتسليمها للمعلمة.

عزيزي الدارس ،،، إن استخدام الألعاب التربوية وتوظيفها لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4) له قواعده وتطبيقاته، وهناك عدة توجيهات لاستخدام الألعاب وتوظيفها، وهذا ما سنتعرف عليه في هذا الموضوع..

❶ قواعد استخدام الألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4):

عزيزي الدارس ،،، يمكن للمعلم أن يستخدم الألعاب التربوية داخل صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4) لتدعيم تربية طلبته عن طريق تطوير شخصياتهم بأبعادها العقلية المعرفية، والانفعالية الوجدانية، والمهارية النفس حركية، فضلاً عن إنمائهم اجتماعياً وتطوير خصائصهم الإبداعية، كما وتعد الألعاب التربوية منهاجاً خفياً يمكن للمعلم أن يستخدمه في المدرسة لتدعيم أهدافها التربوية حينما يستخدمها في إطار المبادئ النفسية والتربوية، ويختارها في إطار مفهوم المناقشة والتعاون والميل إلى الجماعة، وتنظيمها في سياق الأهداف التربوية في الحلقة الأساسية الأولى (عبد اللطيف وآخرون، 1995)، ولتحقيق ذلك يجدر بالمعلم أن يستخدم الألعاب التربوية في ضوء القواعد الآتية (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

1- مراعاة المبادئ النفسية والتربوية التي تقوم عليها الألعاب التربوية.

2- اختيار الألعاب التربوية الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون.

3- اختيار الألعاب التربوية المتصلة بشكل مباشر مع الأهداف التربوية التي تسعى الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4) في الوصول إليها، والمتصلة ببناء شخصية الطفل وإنماء قدراته العقلية والمعرفية وتطوير وجدانه، وتشكيل اتجاهاته الوطنية والمهنية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 حدد ستة أهداف تربوية تسعى الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4) لتحقيقها لدى طلبتها .

س2 أضف قواعد أخرى إلى قواعد استخدام الألعاب التربوية الواردة في النص .

س3 ما السبب في اختيار الألعاب التربوية الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون لطلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى ؟

❷ توجيهات عامة لاستخدام الألعاب التربوية في ضوء الأهداف المحددة:

عزيزي الدارس ،،، ينبغي على معلم طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4)، الذي سيستخدم الألعاب التربوية امتلاك مهارات تحديد العلاقات في الألعاب والأهداف المقصودة، فيحدد بذلك مجموعة الألعاب التربوية اللازمة لتحقيق تلك الأهداف خاصة الألعاب التي تساعد في تنمية الإبداع والابتكار سواء الحركية منها أو التمثيلية أو الثقافية، ... الخ، لذلك على المعلم

الاستفادة من التوجيهات الآتية عند توظيفه واستخدامه للألعاب التربوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى (عبد اللطيف وآخرون، 1995):

- استخدام الألعاب التربوية في إكساب طلبته أنماطاً معرفية ذات علاقة بالرياضيات والعلوم واللغات والمواد التعليمية الأخرى مثل ألعاب التصنيف، واللعب بالأشكال، واللعب بالرمال، واللعب بالمقاييس والموازين، وإتمام الجمل، وإتمام الكلمات، والتعبير القصصي، .... الخ، وهذا من شأنه إكساب الطلبة نمو المفاهيم، واللغة، والمهارات.
- استخدام الألعاب البيئية مما يساعد على التعرف إلى خصائص مكوناتها (نباتات، ومياه، وحجارة، ورمال، وشمس، وظل، وطين، وحصى، ... الخ) فمن خلال ذلك يكتسب الأطفال مفاهيم وحقائق عن مكونات البيئة التي يعيشون فيها.
- استخدام الألعاب القائمة على التقليد، والاستماع للأصوات، والتخمين، والأناشيد العاطفية، والتعبير عن الأفكار والمشاعر، ...الخ، وهذا من شأنه تحقيق الإنماء الاجتماعي والعاطفي من خلال تكوين العادات والاتجاهات والسلوكات الجيدة.
- استخدام الألعاب الرياضية والمنافسات بأشكالها المختلفة، والتي من شأنها تحقيق النماء الاجتماعي للطفل عن طريق التنشئة الاجتماعية والذي يتعلم من خلالها مفهوم الدور الاجتماعي ودور القائد والتابع وتقدير إمكانيات الآخرين.
- استخدام الألعاب الحركية المختلفة، والتي من شأنها تحقيق الأهداف التربوية المتصلة بتطوير جسم الطفل وجهازه العضلي والعصبي وتطوير مهاراته الحركية والأدائية.
- استخدام الألعاب التي تدعم النمو اللغوي والتي منها ألعاب التحدث عن الأشياء، واتباع التعليمات، وإضافة كلمة للجملة، ... الخ، وهذا من شأنه مساعدة الأطفال على تطوير اللغة والتفكير، وحرية التعبير والمحادثة ومهارات الاستماع وطرح الأسئلة.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر توجيهات أخرى لاستخدام الألعاب التربوية غير الواردة في النص.

س2 ما أهمية امتلاك المعلم لمهارة العلاقات في الألعاب والأهداف المقصودة ؟

س3 ما أهمية كل من: الألعاب الحركية، والألعاب الرياضية، وألعاب التقليد للطفل ؟

3 تطبيقات عامة على الألعاب التربوية:

عزيزي الدارس ،،، إليك بعض الأمثلة على التطبيقات التربوية للألعاب (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986؛ 1987):

أولاً : تطبيقات تربوية لألعاب هدفها إنماء التفكير واللغة :

تتعدد الألعاب في هذا المجال وأذكر منها: ألعاب الأحاجي والألغاز، وبناء الجمل، وبناء الكلمات، وبناء النماذج، وإكمال الكلمات المتقاطعة، والدومينو، وألعاب التصنيف، ... الخ، (انظر الموضوع الثالث عشر من هذا الكتاب).

ثانياً: تطبيقات تربوية لألعاب هدفها إنماء المعلومات عن البيئة وموجوداتها:

من أهداف الحلقة الأساسية الأولى إنماء قدرات الأطفال على التأمل والملاحظة والتساؤل وفهم خصائص الأشياء، وإدراك كيفية حدوث الأشياء، وهناك العديد من الألعاب التي تحقق ذلك منها: اللعب بالماء، واللعب عن طريق جمع الحشرات، وتصنيفها وحفظها واستخلاص خصائصها، واللعب عن طريق جمع أوراق النباتات وتصنيفها واستخلاص خصائصها، وكذلك الصخور (انظر الموضوع الثالث عشر من هذا الكتاب).

ثالثاً : تطبيقات تربوية لألعاب هدفها تطوير الوجدان :

يمثل الوجدان (العاطفة) أحد أهم الأبعاد في تطوير شخصية الطفل، لذلك ينبغي الاهتمام بتطوير هذا الجانب وذلك عن طريق التعلم والتعليم داخل المدرسة وخارجها، ومن الألعاب المناسبة لذلك الألعاب التي تعلم: الوعي، والاستجابة، والانتباه، والانتماء، وتقدير الأشياء، إضافة إلى ألعاب التفاضل والتبني أو الالتزام والتضحية، مثل لعبة تحديد مصدر الصوت، ولعبة أدوار الحج، ولعبة الدفاع عن الحصن، ولعبة تقليد الأصوات، ... الخ (انظر الموضوع الثالث عشر من هذا الكتاب).

رابعاً: تطبيقات تربوية لألعاب هدفها تطوير الجسم:

تساعد الألعاب الحركية المختلفة أطفال الحلقة الأساسية الأولى على إنماء أجسامهم وعضلاتهم ووعيهم لذواتهم الجسدية، إضافة إلى إكسابهم مهارات حركية أدائية مما يطور ويقوي التناسق العضلي العصبي لدى الطفل، ومن هذه الألعاب لعبة السهم، ولعبة الحجلة، ولعبة حدرة بدرة، ولعبة الزقيطة، ... الخ (انظر الموضوع الثالث عشر من هذا الكتاب)

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر ثلاثة ألعاب يمارسها طلبتك من غير الواردة في النص هدفها تطوير الجسم، وتطوير الوجدان، وإنماء التفكير واللغة .

س2 ارجع إلى الفصل الثالث عشر من هذا الكتاب وصنف الألعاب الموجودة فيها إلى أربع مجموعات حسب ما ورد في النص .

تدريبات

1- اذكر أربعة أهداف تسعى الحلقة الأساسية الأولى لتحقيقها لدى طلبتها واقترح مجموعة من الألعاب التي تحقق ذلك .

2- اذكر أربع ألعاب تربوية تحقق أهدافاً لتطوير الجسم ولتطوير الوجدان ولتنمية الإبداع في نفس الوقت .

نشاطات

1- قم بزيارة إحدى المدارس الأساسية وراقب الألعاب التي يمارسها طلبة

صفوف الحلقة الأساسية الأولى وصنفها حسب الأهداف التربوية التي تحققها من وجهة نظرك .

2- يستخدم معلم الصف مجموعة من اللوحات التعليمية مثل لوحة الجيوب واللوحة المغناطيسية، هل تستطيع أن تجعل من هذه اللوحات ألعاباً تربوية؟ كيف؟ وضح ذلك بأمثلة.

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. الأهداف التربوية التي تأتي في مقدمة أهداف الألعاب التربوية هي الأهداف:
   أ. الوجدانية ج. النفس حركية
   ب. المعرفية د. جميع ما ذكر

2. الألعاب التربوية في صفوف الحلقة الأساسية الأولى (1 - 4) تنمي القدرة على التفكير:
   أ. الناقد والبصري ج. الابتكاري
   ب. الاستدلالي د. جميع ما ذكر

3. أفضل الألعاب التربوية لطلبة صفوف الحلقة الأساسية الأولى هي:
   أ. التي تنطلق من بيئة المتعلم ج. المشتراة من السوق المحلي
   ب. التي تصنعها شركات متخصصة في ذلك. د. التي تعدها وزارة التربية والتعليم

4. البيئة الصفية المتكاملة تتكون من:
   أ. الطلبة والمعلم ج. الطلبة والمعلم والمنهاج
   ب. المنهاج وغرفة الصف د. الطلبة والمعلم والمنهاج وغرفة الصف ومحتوياتها

5. التفاعل الحقيقي بين المتعلمين في أثناء ممارسة الألعاب التربوية هو الأساس الذي يحقق الكثير من القيم التربوية المرغوب فيها مثل :
   أ. التعاون الحماسي والتنافس .
   ب. التحلي بالصبر والمثابرة واحترام الآخرين وحقوقهم .
   ج. تحمل المسؤولية واتخاذ القرارات .
   د. جميع ما ذكر.

6. واحدة من الآتية لا تعد من القواعد التي في ضوئها يستثمر اللعب بفاعلية:
   أ. مراعاة المبادئ النفسية والتربوية .
   ب. اختيار الألعاب التربوية الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون .
   ج. اختيار الألعاب التربوية الفردية المتصلة بطريقة غير مباشرة مع الأهداف التربوية.
   د. اختيار الألعاب المتصلة بشكل مباشر مع الأهداف التربوية.

7. من الألعاب التربوية التي يكتسب الطفل من خلالها الدور الاجتماعي:
   أ. لعبة إتمام الكلمات ج. لعبة التعبير القصصي
   ب. لعبة كرة القدم د. جميع ما ذكر

8. اللعب بالماء من الألعاب التربوية التي تحقق:
   أ. إنماء المعلومات عن البيئة ج. تقوية التناسق العضلي العصبي
   ب. تطوير شخصية المتعلم د. إنماء التفكير واللغة

9. لعبة الأحاجي والألغاز تحقق:

أ. إنماء المعلومات عن البيئة
ب. تطوير شخصية المتعلم
ج. تقوية التناسق العضلي العصبي
د. إنماء التفكير واللغة

10. لعبة الحجلة تحقق:

أ. إنماء المعلومات عن البيئة
ب. تطوير جسم المتعلم
ج. تقوية الوجدان
د. إنماء التفكير واللغة

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الحادي عشر

الأنماط التعليمية والألعاب التربوية

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) تعريف بالأنماط التعليمية.

(2) نمط التفكير الاستقرائي لـ "هيلدا تابا" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(3) نمط التعليم الاستقصائي لـ "جيروم برونر" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(4) نمط التعليم الاستكشافي لـ "سكمان" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(5) نمط التطور المعرفي لـ "بياجيه" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(6) نمط المنظمات المتقدمة لـ "أوزوبل" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(7) نمط التدبير الاشتراطي لـ "سكنر" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(8) النمط التدريبي لـ "سكنر وآخرون" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(9) نمط التعليم عن طريق المواد المكتوبة لـ "رونكوف" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(10) نمط التعليم غير الموجه لـ "روجرز وآخرون" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(11) نمط التفكير الإبداعي لـ "وليم جوردون ورفاقه" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(12) نمط شروط التعلم لـ "روبرت جانييه" وموقع الألعاب التربوية فيه.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، نرحب بك في موضوع "الأنماط التعليمية والألعاب التربوية" وفي هذا الموضوع نحاول المزاوجة بين الأنماط التعليمية والألعاب التربوية، لنبين موقع الألعاب التربوية في كل نمط من هذه الأنماط، لذلك يتوقع منك وبعد دراستك لمحتويات هذا الموضوع والإجابة عن أسئلة التقويم الذاتي وتنفيذ النشاطات والتدريبات الواردة فيه أن تكون قادراً على:

- استخلاص موقع الألعاب التربوية في أنماط التعليم.
- التعريف بنمط التفكير الاستقرائي واستخلاص موقع الألعاب التربوية فيه.
- بيان موقع الألعاب التربوية في نمط التعليم الاستكشافي لـ "برونر".
- بيان موقع الألعاب التربوية في نمط التعليم الاستقصائي لـ "سكمان".
- استخلاص أهمية الألعاب التربوية لنمط التطور المعرفي لـ "بياجيه".
- استخلاص موقع الألعاب التربوية لنمط المنظمات المتقدمة لـ "أزوبل".
- بيان موقع الألعاب التربوية في نمط التدبير الاشتراطي لـ "سكنر".
- بيان موقع الألعاب التربوية في النمط التدريبي لـ "سكنر وآخرون".
- استخلاص أهمية الألعاب التربوية لنمط المواد المكتوبة لـ "روتكوف".
- استخلاص أهمية الألعاب التربوية لنمط التعليم غير الموجه.
- استخلاص أهمية الألعاب التربوية في تنمية التفكير الإبداعي في نمط "وليم جوردون ورفاقه".
- استخلاص موقع الألعاب التربوية في نمط شروط التعلم لـ "جانييه".

مشهد

دخل أستاذ "سيكولوجية اللعب" إلى شعبة الصف في إحدى كليات العلوم التربوية، وحيا طلبته كالمعتاد، وبدأ محاضرته معرفاً بطرائق وأساليب التدريس واستراتيجياته، فاستأذن أحد الطلبة أستاذه وقال: أستاذي عما تتحدث !، نحن في مساق سيكولوجية اللعب، فقال الأستاذ: نعم أنا أعرف عما أتحدث، عندما نوظف الألعاب التربوية في المواقف الصفية فإننا نحتاج إلى طرائق وأساليب واستراتيجيات خاصة لذلك، فقال الطالب: نعم يا أستاذي، أنا آسف على المقاطعة. وأكمل الأستاذ كلامه، وقال إن هدف محاضرة اليوم هو معرفة موقع الألعاب التربوية

تابع المشهد

في الأنماط التعليمية، والآن ماذا نعني بالأنماط التعليمية؟ ولمن ينسب كل نمط فيها؟، وأين موقع الألعاب في تلك الأنماط؟، هذا موضوع محاضرة اليوم، ثم أكمل الأستاذ محاضرته بأسلوب العصف الذهني والمناقشة الاستقصائية.

عزيزي الدارس ،،، والآن سنتعرف إلى ما حاضر به الأستاذ الجامعي أمام طلبته حول الأنماط التعليمية وموقع الألعاب التربوية فيها، ولنبدأ الآن بالتعرف إلى معنى الأنماط التعليمية.

1 تعريف بالأنماط التعليمية :

عزيزي الدارس ،،، إن التفاعل بين التعليم والتعلم في أوضاع تعليمية مدروسة يجب ألا تحكمه علاقات عشوائية، أو غير منظمة، إذ لا بد من خضوع هذا النوع من التفاعل إلى مجموعة إجراءات مضبوطة، يستطيع المعلم من خلالها استثمار مفاهيم التعلم ومبادئه ونظرياته على نحو منهجي، بحيث يتمكن من تخطيط نشاطاته التعليمية وتنفيذها في مناخ صفي ملائم يكفل تعلماً فعالاً، وانطلاقاً من هذا المنظور ظهرت أنماط التعليم والتي تعتمد على أصول نفسية ذات علاقة وثيقة بعملية التعلم. والنمط التعليمي تطبيق لنظرية تعلم، ويختلف عنها من حيث الأهداف والمضمون، حيث يسعى النمط التعليمي فيما وراء الطابع الوصفي والتفسيري لنظرية التعلم، وذلك بتحديد مجموعة منظمة من الإجراءات التي يمكن تطبيقها في غرفة الصف، مع الأخذ في الحسبان كل مناهج الدراسة الفعلية والسياقات الاجتماعية الواقعية التي يحدث التعليم فيها (فرحان ومرعي وبلقيس، 1994 ؛ ومرعي والحيلة، 2002).

عزيزي الدارس ،،، يتسم النمط التعليمي، مثله في ذلك مثل أية نظرية علمية منهجية بمجموعة من الخصائص منها: أنه يبنى على مجموعة من المسلمات، وينطوي على مجموعة تعريفات للمصطلحات والمفاهيم التي تندرج فيه، ويتضمن مجموعة قواعد ومبادئ تحكم العلاقات القائمة بين مفاهيمه المختلفة. والنمط التعليمي المناسب تحكمه مجموعة من المحكات هي: الدقة والوضوح. وأهميته وجدواه في تذليل صعوبات التعلم، وبساطته وشموليته. ولتنفيذ أنماط التعليم وتكييفها مع البيئة الصفية لا بد من الحاجة الملحة إلى التقنيات التعليمية المختلفة ومن بينها الألعاب التربوية كأدوات تبسط التعليم وتيسره، وتثير تفكير الطلبة ودافعيتهم للتعلم وتزيد من احتفاظهم بالمادة التعليمية وتساعدهم على نقل أثرها.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما الفرق بين نظرية التعلم والنمط التعليمي ؟

س2 ما تعريف النمط التعليمي ؟

س3 ما المسلَّمة ؟ وما الفرضية ؟

س4 ما شروط التفاعل بين التعليم والتعلم ؟

2 نمط التفكير الاستقرائي لـ "هيلدا تابا " وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يعد هذا النمط من الأنماط التعليمية المعرفية وينطلق من عدة مسلمات مثل: التفكير يمكن أن يعلم، والتفكير عملية تفاعل بين عقل الفرد والمعلومات، ويتم تتابع عمليات التفكير في سياق منطقي على شكل مهمات، وتتطلب كل مهمة عدداً من الأنشطة، ويتطلب كل نشاط عدداً من الاستراتيجيات. وتحدد "هيلدا تابا" ثلاث مهمات أو مراحل للتفكير الاستقرائي هي (فرحان ومرعي وبلقيس، 1994 ؛ مرعي والحيلة، 2002):

أولاً: مهمة تكوين المفاهيم :

تشتمل على ثلاثة أنشطة هي: جمع المعلومات، وتصنيف المعلومات إلى فئات أو مفاهيم، ثم استقراء المفهوم، ويتحقق كل نشاط من الأنشطة السابقة من خلال استراتيجيات محددة تستخدم فيها الألعاب التربوية بشكل خاص لمساعدة المتعلم على التمييز والتجريد والتنظيم والتقييم.

ثانياً: مهمة تفسير البيانات :

تشتمل على ثلاثة أنشطة تكمل النشاطات السابقة وهي: تحديد نقاط التشابه، ونقاط الاختلاف بين المفهوم المنشود والمفاهيم الأخرى ذات الصلة به، وشرح المفهوم وتوضيحه، والتوصل للاستدلالات المحتملة لتطوير مبادئ وتصميمات، ويشتمل النشاط على عدد من الاستراتيجيات أو الأسئلة، ويشتمل أيضاً على عمليات تفكير داخلية خفية مثل: التمييز، والمقارنة، وربط المعلومات، وتحديد علاقات السبب والنتيجة، والاستقراء والاستنتاج، وإيجاد المعاني المتضمنة.

ثالثاً: مهمة تطبيق المبادئ :

يساعد المعلم طلبته في هذه المهمة على توظيف المبادئ المكتسبة، لشرح ظواهر جديدة أي: التنبؤ بالنتائج من ظروف قائمة. وتشتمل هذه المهمة على ثلاثة أنشطة تكمل النشاطات في

المهمتين الأولى والثانية والأنشطة هي: شرح الظواهر غير المألوفة، ووضع التوصيات، وتبرير التنبؤات، وشرح التوصيات، والتحقق من التنبؤات والفرضيات. وفي هذه المرحلة نحتاج إلى الوسائل التعليمية المحسوسة وكذلك إلى الألعاب التربوية المختلفة.

عزيزي الدارس ،،، يتميز هذا النمط بالبساطة حيث أنه يندرج من البسيط إلى المركب، والتأكيد على تعلم المفاهيم، والحرص على توفير البيانات والمعلومات الكافية لغرض الاستقراء، والحرص على أن تكون الأسئلة مخططة وهادفة، وأخيراً لا بد من التعاون بين المعلم والطلبة، وبعلاقات إنسانية إذ بدونها لا يحدث استقراء. لذلك يصلح هذا النمط لكل المستويات والمواد التعليمية ولا سيما الأطفال الصغار، شريطة استخدام كل المهمات والأنشطة وعدم قصر تعلم المفاهيم على المهمة الأولى فقط، من هنا يتبين لنا أهمية تضمين هذا النمط وتعزيزه بالألعاب التربوية المصممة والمنتجة بشكل دقيق لمساعدة المتعلمين على تعلم المفاهيم في المواد الدراسية المختلفة، حيث تعد الألعاب التربوية أدوات ووسائل هادفة وفاعلة في تعليم وتعلم المفاهيم.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أهمية الألعاب التربوية في نمط التفكير الاستقرائي ؟

س2 اذا نقصد بالتفكير عملية تفاعل الفرد والمعلومات لغاية معينة ؟

س3 ما شرط صلاحية هذا النمط لجميع مستويات التعليم ؟

س4 اذكر أهم الألعاب التي تجدها مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

3 نمط التعليم الاستكشافي لـ "جيروم برونر" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يعد "برونر" من علماء المدرسة المعرفية الذين يهتمون بالمفاهيم وبتعلمها بنمط يدعى نمط التعليم الاستكشافي، وقد حدد "برونر" في نمطه ثلاث مراحل للنمو العقلي وتطوره، هي (مرعي والحيلة، 2002):

أ- مرحلة العمل الحسي أو العمل العيني، أو الفعل، أي يحدث التعلم بالعمل، وفي هذه المرحلة تظهر أهمية الألعاب التربوية وتوظيفها في العملية التعليمية التعلمية والتركيز عليها وعلى جميع الوسائل المحسوسة.

ب- المرحلة الأيقونية، ويتم التعلم فيها بشبه المجرد وبالصور، ويكون الطفل فيها أسير عالمه المدرك، وهنا أيضاً يمكن توظيف الألعاب التربوية بكافة أنواعها.

جـ- مـرحلة الرمـز أو التـمـثـيل الرمـزي، وبهـا يـحل الرمـز مـحل الأفـعـال الحـركيـة في اللـغـة والرياضيات والمنطق.

عـزيزي الدارس ،،، يرى "برونر" أن الأطفـال يتـعلمـون بطريقـة العلمـاء، بالتـجـريب وبالسـؤال وبالاكتشـاف، وفي المدرسة تفرض عليهم طرق الحفظ والتلقين والإلقاء، ولهذا لا يحدث تعلم فعال، فعندمـا يواجه المتعلم بالنمط الاستكشـافي مشكلة ما (قد تكون على شكل لعبة أو وسيلة) يتصدى لها ويحـاول حلـهـا، ويكتشف المفاهيم والمبادئ بنفسـه من خـلال تفـاعله مع الموقف أو مع اللعبة، وباسـتـخـدام الاسـتـبـصـار، ويكون المتـعلـم نشطاً ودائم السـعي للحـصـول علـى المعرفـة بنفسـه ومن خلال ألعـابه ووسـائله، ويكون أيضـاً مهتمـاً بترابط البنى المعرفية وعناصـرها، وبذلك يصبح التعلم ذا معنى (مرعي والحيلة، 2002 ؛ فرحان ومرعي وبلقيس، 1994)، ومـا دام النمط الاسـتكشـافي يدور حول المفاهيم التي تشكل أساس بنية المادة التعليمية وطريقة التفكير بها فإن الألعاب التربوية تعد من أهم الوسـائل التعليمية التي تـساعد المتـعلم على التمـييز بين المفـاهيم وذلك لمساعدة المتعلم على إعطاء الأمثلة المنتمية وغير المنتميـة ومن ثم اسـتـخـلاص السـمـات الجـوهرية وغير الجـوهرية مروراً بالقيمة المميزة، ومن ثم وصولاً للتعريف.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين موقع الألعاب التربوية في نمط التعليم الاستكشافي لـ "برونر" .

س2 ما الفرق بين النمو العقلي والتطور العقلي ؟

س3 ما أهم خطوة من خطوات تنظيم تعلم المفهوم ؟

س4 اذكر أهم الألعاب التي تجدها مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

4 نمط التعليم الاستقصائي لـ "سكمان" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عـزيزي الدارس ،،، يندرج هذا النمط تحت أنماط التـعليم المعـرفـيـة، ويركز على تدريب الطلبـة على البحث المنهجي باسـتـخدام تقنيات الاستقصـاء، وذلك لتمكينهم من تكون (نظريات) حول حدث غير متوقع يثير دهشتهم على الرغم من أنه مألوف لديهم (وهنا يمكن للمعلم تقديم الموقف المثير للدهشة على شكل لعبة تربوية يلعب بها الأطفال وتكون نتيجة ذلك اللعب إثارة دهشتهم ووصولهم إلى وضع عدم اتزان يحـاولون مـعه تفسـير الموقف الجديد الماثل أمـامـهم). ويقوم هذا النمط على عدد من الافتراضات منها (مرعي ولحيلة، 2002):

- يؤمن "سكمان" بالتعلم التعاوني، ويتم هذا التعلم من خلال الألعاب التربوية وغيرها من الوسائل التي يمكن توفيرها للطلبة.

- يرى "سكمان" أن الأطفال تواقون بطبيعتهم إلى التطور، مدفوعون في معظم نشاطاتهم بحبهم للاستطلاع ورغبتهم في الاكتشاف، وهذا أيضاً توفره لهم الألعاب التربوية إذا أحسن توظيفها.

- يعتقد "سكمان" بإمكانية تطوير حب الاستطلاع والتساؤل لدى الطلبة بطريقة مباشرة، ويمكن أن يتم ذلك باستخدام الألعاب التربوية.

عزيزي الدارس ،،، يقوم نمط التعليم طبقاً لاعتقاد "سكمان" على وجود دافعية تساؤل طبيعية لدى الأفراد يتعرض فيها الفرد لوضع مشكل ومحير يثير دهشته ورغبته في المعرفة، إن أي شيء، أو حدث غامض، أو غير متوقع، أو غير مألوف، يمكن أن يكون مادة للتعليم الاستقصائي ومن بينها الألعاب التربوية المعقدة، طالما أن الهدف الأقصى لهذا التعليم هو تمكين الأفراد (الطلبة) من خبرة اكتشاف معارف جديدة.

وبعد تعرض الطلبة للوضع المشكل بشكل مباشر أو غير مباشر، يجري حوار مفتوح بينهم وبين المعلم، حول طبيعة الظاهرة موضوع البحث، ويتخذ هذا الحوار عادة شكل أسئلة محددة يطرحها الطلبة على المعلم، وإجابات محددة يدلي بها المعلم ذاته وتوضع الفرضيات ثم تفحص حتى يتم التوصل إلى مواقف جديدة، لذا ينبغي على المعلم أن يوجه الحوار والأسئلة على نحو يسهل على الطلبة إنتاج الحقائق والمفاهيم والعلاقات والمبادئ والنظريات (مرعي والحيلة، 2002).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أهمية الألعاب التربوية في عملية التعلم بواسطة نمط التعليم الاستكشافي لـ "سكمان"؟

س2 بين كيف أن افتراضات "سكمان" لا تقتصر على وصف الجانب المعرفي أو الدافعي للمتعلم، بل تتناول الجانب العاطفي أيضاً .

س3 ما دور كل من المعلم والمتعلم في استراتيجية التعليم في نمط الاستقصاء ؟

س4 اذكر أهم الألعاب التي تجدها مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

❺ نمط التطور المعرفي التعليمي لـ "بياجيه" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، تمخضت دراسات التطور العقلي عموماً ودراسات "بياجيه" بشكل خاص، عن مجموعة من التطبيقات التربوية التي أخذت أشكالاً متعددة ومتنوعة، وتناولت البنية التعليمية وأهمية إغنائها بالوسائل التعليمية والألعاب التربوية، وتخطيط مضمون المنهاج المدرسي على نحو تسلسلي يتفق ومراحل التطور العقلي وطرائق التعليم وأساليب القياس والتقويم (مرعي والحيلة، 2002 ؛ وفرحان ومرعي وبلقيس، 1994).

عزيزي الدارس ،،، يمثل التعليم في ضوء فلسفة "بياجيه" التربوية التطورية، عملية إيجاد أو تطوير بيئات تعلمية تعمل على تزويد المتعلم بخبرات تعلمية، تمكنه من ممارسة عمليات معرفية (عقلية) معينة، وتسهل ظهور بناه المعرفية وتطورها. ويعتقد "بياجيه" أن البنى المعرفية لا تنمو إلا إذا باشر المتعلم خبراته التعلمية بنفسه، وهذا يعني أن التعلم يجب أن يكون تلقائياً، بيد أن "تلقائية التعلم"، أو "مباشرة المتعلم لخبراته بنفسه" تتطلب أساساً وجود بيئة تعلمية تنطوي على نشاطات تتفق مع البنى المعرفية للمتعلم موضوع الاهتمام، من هنا تبرز أهمية الألعاب التربوية في هذا النمط وأثرها في عملية التعلم. والتعلم لا يحدث إلا إذا كان المتعلم مستعداً نفسياً لعملية التعلم وقد تساعد الألعاب التربوية على ذلك، وبتعبير آخر إن التعلم عملية تكيفية يمارسها المتعلم لتحقيق حالة من التوازن بين قدراته المعرفية ومتغيرات البيئة (مرعي والحيلة، 2002).

عزيزي الدارس ،،، يجب أن يكون المتعلم نشطاً فعالاً وأن يكون التعلم استكشافياً أو استقرائياً، وأن تكون البيئة غنية بالمثيرات الحسية، وأن يحتل اللعب والألعاب التربوية دوراً أساسياً فيها، ويظهر دور المعلم من خلال قدرته على تنظيم خبرات تعلمية، ونشاطات تعليمية تمكن المتعلم من ممارسة عمليات الاكتشاف الذاتي وتسهل تطور بناه المعرفية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أهمية دور اللعب والألعاب التعليمية في نمط التطور المعرفي والتعليمي لـ "بياجيه" ؟

س2 ما المقصود بالعبارة الآتية " التعليم هو عملية إيجاد بيئات تعلمية " ؟

س3 ما المقصود بالعبارة الآتية " الشعور بعدم التوازن " ؟

س4 اذكر أهم الألعاب التي تجدها مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

6 نمط المنظمات المتقدمة لـ "ديفيد أوزوبل" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يعد "أوزوبل" من علماء المدرسة المعرفية، اهتم بدراسة البنية المعرفية للفرد، والعمليات المعرفية العقلية للوصول إلى تعلم ذي معنى لزيادة فاعلية عملية معالجة المعلومات وتذكرها، وقد اقترح "أوزوبل" المنظم المتقدم لتحقيق التعلم ذي المعنى، والذي يعني ما يزود به المعلم طلبته من مقدمة أو مادة تمهيدية مختصرة، تقدم في بداية الموقف التعليمي، حول بنية الموضوع والمعلومات المراد معالجتها؛ بهدف تيسير عملية تعلم المفاهيم المتصلة بالموضوع، من خلال ربط المسافة وردمها بين ما يعرفه المتعلم من قبل، وما يحتاج إلى معرفته. أي أن المنظم المتقدم، يعمل عمل الإسقالة بالنسبة للبناء حين يصل بين شيئين ويردم المسافة بينهما، وعندما اقترح "أوزوبل" المنظم المتقدم افترض أن عقل المتعلم يخزن المعلومات بطريقة هرمية متسلسلة، من العام إلى الخاص، وحتى يسهل تعلمها بفاعلية، واسترجاعها بسهولة ويسر، لا بد من تقديمها بطريقة مناسبة على هيئة ملخص مجرد، ومعمم، وشامل (في البداية)، ويشتمل على ركائز فكرية تثبت المعلومات الجديدة في بنى المتعلم العقلية (مرعي والحيلة، 2002).

عزيزي الدارس ،،، يحدث التعلم من وجهة نظر "أوزوبل" بالاستقبال والاكتشاف، ويعتقد أن المعلم يستطيع إدخال المعلومات الجديدة إلى بناء المتعلم المعرفي، بأسلوب المعنى وبأسلوب الحفظ. وتشتمل عملية التعليم، من وجهة نظر "أوزوبل"، على ثلاث مراحل هي (مرعي والحيلة، 2002 ؛ فرحان ومرعي وبلقيس، 1994) :

- تقديم المنظم المتقدم بعد توضيح الأهداف، وقد يكون هذا المتقدم على شكل لعبة تربوية أو أي وسيلة أخرى، أو على شكل رسومات (شجرة)، ثم تحديد السمات المميزة، مع إعطاء الأمثلة.
- تقديم الموضوع الجديد من خلال ترتيب الأفكار، وتوضيحها في أثناء التقديم وهنا قد تدخل الألعاب التربوية أيضاً كوسائل تعليمية تعلمية، مع المحافظة على استمرارية انتباه الطلبة.
- تقوية النسق، أو النظام المعرفي من خلال ربط المادة الجديدة بالمادة السابقة لدى المتعلم، وهنا أيضاً قد يستخدم المعلم الوسائل التعليمية التعلمية المختلفة بما فيها الألعاب التربوية.

وفي هذا المجال يقول "أوزوبل" : "لو أردت أن أختصر علم النفس التربوي إلى مبدأ واحد فإنني أقول "إن أهم عامل يؤثر في التعلم هو ما يعرفه المتعلم من قبل"، فتأكد من ذلك، وعلمه في ضوئه".

أسئلة التقويم الذاتي

س1 وضح موقع الألعاب التربوية في نمط المنظمات المتقدمة .

س2 "إن أهم عامل يؤثر في عملية التعلم هو ما يعرفه المتعلم من قبل"، فسر هذا القول .

س3 فسر العبارات الآتية :

- تخزن المعلومات في العقل بطريقة هرمية متسلسلة.
- يجب أن يكون المنظم المتقدم شاملاً لجميع جوانب الموضوع.

س4 اذكر أهم الألعاب الأكثر مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

7 نمط التدبير الاشتراطي لـ "سكنر" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يعد هذا النمط من أنماط المدرسة النفسية السلوكية، ويركز هذا النمط على التعزيز، ونستخلص من هذا النمط الذي جاء به "سكنر" عدداً من المبادئ النفسية والتربوية هي (ابو جادو، 2000، مرعي والحيلة، 2002):

- يتم تعلم السلوك من خلال التعزيز.
- يمكن إضعاف سلوك تمّ تعلمه عن طريق التوقف عن تعزيزه.
- يمكن لتقديم العقاب بعد السلوك، أن يقلل من احتمالات ظهور السلوك.
- بعد أن يكون سلوك ما قد أطفئ ومرت عليه فترة زمنية ما، قد يعود هذا السلوك للظهور ثانية، وهذا ما يسمى بـ "الاسترجاع التلقائي".
- إن السلوك الذي يعزز في ظل ظروف مثيرة ما، قد يظهر في ظروف مثيرة مشابهة.
- عندما يعزز سلوك ما، بحضور موقف مثير ما ويطفأ -أي لا يعزز- في مواقف مثيرة أخرى معينة، يتم تشكيل سلوك تمييزي ويتحقق تحكم المثيرات بالسلوك، ويسمى هذا "تمييز المثير".
- عندما تعزز استجابة ما، فإن استجابات تشبهها أو ذات علاقة بها، قد تعزز أيضاً، وتزداد احتمالات ظهورها ويسمى هذا "تعميم الاستجابة" والتكرار المعزز يقوي التعلم.

عزيزي الدارس ،،، إذا أردنا تطبيق مبادئ "سكنر" في مجال تعليم أي مادة دراسة، ولأي طالب فهناك ست خطوات يمكن اتباعها (فرحان ومرعي وبلقيس، 1994 ؛ مرعي والحيلة، 2002):

1- حدد بتعبير موضوعي السلوك النهائي الذي ترغب أن يقوم به الطالب بعد مروره بخبرة التعلم والتعليم.

2- تعرف إلى المعلومات السابقة (القبلية) ذات العلاقة بالسلوك النهائي، أي ابدأ بالطالب من حيث هو.

3- صغ المادة الدراسية في تتابع منتظم على أساس الترتيب الخاص بنظام المعرفة الذي تنتمي إليه تلك المادة، وهنا على المعلم أن يعزز ذلك بالوسائل التعليمية التعلمية والألعاب التعليمية ذات الارتباط المباشر بالمادة وبخاصة لطلبة صفوف المرحلة الدنيا أو لطلبة ما قبل المدرسة.

4- من المادة الدراسية التي قمت بترتيبها وإثرائها بالألعاب التربوية والوسائل التعليمية، ابدأ مع الطالب بذلك الجزء من المادة التعليمية الذي يمكنه الإجابة عنه بشكل صحيح.

5- نظم مرتبات التعزيز الشرطية الاحتمالية بحيث تصل بالطالب إلى السلوك النهائي، وتعمل على أن تصبح في المادة معززات شرطية داخلية، وتذكر أن الألعاب التربوية تتضمن في ثناياها التعزيزات الشرطية.

6- احتفظ بسجلات سلوك الطالب، لتعتمدها كأساس لتعديل المواد التدريسية وإجراءات التعليم.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين موقع الألعاب التربوية في نمط التدبير الاشتراطي لـ "سكنر".

س2 ميز بين التعزيز الداخلي والتعزيز الخارجي .

س3 ماذا نعني بالاسترجاع التلقائي ؟

س4 اذكر أهم الألعاب المناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

8 النمط التدريبي لـ "سكنر وآخرون" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يعتمد هذا النمط الذي ينسب إلى "سكنر وآخرون" على أربعة أنظمة للمعرفة، ترى جميعها أن الناس يمكن أن يوصفوا بما يقومون به من سلوك، وهذا السلوك يمكن تغييره بل وتعديله، وهذه الأنظمة الأربعة للمعرفة هي (مرعي والحيلة، 2002):

1- علم النفس التدريبي.

2- علم النفس السبراني.

3- تحليل النظم.

4- علم النفس السلوكي.

وما يهمنا في هذا المجال هو علم النفس السلوكي، حيث يركز على عرض نمط حي أو نمط رمزي للسلوك موضوع التدريب أمام المتدرب (وهنا يأتي دور ألعاب المحاكاة التعليمية أو الدمى للصفوف الدنيا) ثم يقوم المتدرب بالتدرب على هذا السلوك في ظل توجيهات المدرب.

ويمكن النظر إلى الأنظمة الثلاثة الأولى، على أنها تشكل الجانب النظري، أي تحليل المهمات التدريبية، وتصميمها كمنظم ضبط ذاتية، بينما تمثل الإجراءات من علم النفس السلوكي الجانب التطبيقي، أي التنفيذي دون أن ينفصل الجانبان أحدهما عن الآخر. أما خطوات تطبيق مبادئ أنظمة المعرفة فتتلخص في خطوات خمس هي (مرعي والحيلة، 2002؛ Cooper, 1999):

- تحديد الأهداف وتحليل المهمات.
- تحديد الحالة المبدئية للمهمة موضوع التدريب.
- عرض الأداء الصحيح للمهمة.
- ممارسة المتدرب للمهمة وتوفير التغذية الراجعة.
- انتقال أثر التدريب إلى ظروف واقعية.

عزيزي الدارس ،،، يجب على المدرب أن يوفر للمتدرب نموذجاً يعرض عليه الوضع المثالي وقد يكون ذلك من خلال ألعاب المحاكاة التعليمية ومن ثم يقوم المتدرب بالأداء، وعلى المدرب توفير التغذية الراجعة الفورية للمتدرب.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين موقع ألعاب المحاكاة التعليمية في النمط التدريبي .

س2 ما الدور الذي تلعبه الأهداف في نمط التدريب ؟

س3 ما دور التغذية الراجعة الفورية في خطوات التخطيط للتعليم في النمط التدريبي ؟

س4 اذكر أهم الألعاب الأكثر مناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

⑨ نمط التعليم عن طريق المواد المكتوبة لـ "روثكوف" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، اقرأ النص الآتي بعناية ثم أجب عن الأسئلة التي تليه :

"يمثل نمط التعليم عن طريق المواد المكتوبة بعداً آخراً من مدرسة "سكنر" السلوكية، وهو أكثر تحرراً من "سكنر" باعتباره لا يقتصر على التعامل مع المثيرات القبلية، والسلوك، والمثيرات البعدية فقط، بل يهتم بما يحدث داخل الإنسان أيضاً، والذي يسمى بالنشاط المولد للتعلم، ويعرف "روثكوف" النشاط المولد للتعلم (النشاط المعلم) بأنه نشاط متعلم ملائم أو مناسب لتحقيق هدف تربوي محدد في موقف، أو مكان محدد، وقد ميز بين ثلاثة مستويات من النشاط المولد للتعلم وهي (مرعي وأبو شيخة، 1996) :

- التهيئة وعملية الدخول إلى محيط المادة التعليمية.
- تحديد الهدف، أو انتقاء المادة التعليمية التي تحقق الهدف.
- ترجمة المادة أو النصوص التي تمثلها داخلياً، باستخدام العمليات العقلية المختلفة، وتتم ترجمة هذا المستوى من خلال عدد من الأسئلة التي تطرح على المتعلم بعد النص الذي يبلغ (200) كلمة مباشرة، وتكون من النوع الذي يثير عمليات عقلية عليا.

وهناك طريقتان لاختيار النصوص: الأولى، هي اختيار أو تطوير مواد تعليمية تتناسب والأهداف المخططة واحتياجات المستهدفين، والثانية، هي اختيار مواد تعليمية من بين الأبدال المتوافرة في الكتب، مع مراعاة كون هذه المواد متطابقة من حيث محتواها وطريقة عرضها للغايات المخططة، والفئة المستهدفة، ويفضل "روثكوف" الطريقة الثانية على الطريقة الأولى، ويشير إلى أنه على المعلم ألا يحرص على أن يقرأ الطلبة فيتعلموا فقط، بل على أن يكون النص قد كتب ليعلم (مرعي والحيلة، 2002، 184-185).

عزيزي الطالب ،،، هل يحتاج نمط "روثكوف" إلى ألعاب تربوية لتوظيفه في عملية التعليم والتعلم؟، ما أفضل الألعاب التربوية التي تناسبه؟، هل يمكن استخدام ألعاب القصص لذلك؟ علل ذلك.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 اذكر أسماء الألعاب التربوية التي يمكن توظيفها في نمط "روثكوف" .

س2 ما النشاط المولد للتعلم ؟

س3 قارن بين طريقتي اختيار النص .

10 نمط التعليم غير الموجه لـ " كارل روجرز وآخرون " وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يميز "روجرز" بين نوعين من التعلم، الأول: التعلم عديم المعنى أو الآلي المتمثل في حفظ مقاطع، أو معلومات عديمة المعنى بالنسبة للمتعلم، والثاني: التعلم الذي يحدث في الحياة اليومية، ويسميه "روجرز" (التعليم الخبري) ولهذا النوع من التعلم معنى، ويعده "روجرز" تعلماً سريعاً ويمكن أن يدون، ولكي نحقق التعلم من النوع الثاني فلا بد أن يقل التعليم إلى أدنى حد ممكن، وهكذا يرفض "روجرز" أن يقوم المعلم بالتعليم، ويقترح تصميم بيئة تعليمية غنية بالمواد التعليمية والألعاب التربوية المتعددة الأشكال وبالوسائل التعليمية لتسهيل عملية التعلم (فرحان ومرعي وبلقيس، 1994).

عزيزي الدارس ،،، إن التعلم الجيد من وجهة نظر "روجرز" هو التعلم الموجه ذاتياً، والمكتشف ذاتياً، ودور المعلم فيه هو دور الميسر والمسهل للتعلم، ويستطيع تحقيق ذلك ضمن شروط ثلاثة هي (مرعي والحيلة، 2002) :

1- السجية: يتيسر تعلم الطلبة عندما يكون المعلم على سجيته.

2- التقدير والقبول والثقة: على المعلم احترام الطالب وتقبل مشاعره وآرائه دون شروط مسبقة.

3- المشاركة الوجدانية: على المعلم وضع نفسه مكان الطالب، لفهم ردود فعله من الداخل.

أما بالنسبة لتخطيط التعلم وتنفيذه، فيقترح "روجرز" الصف المفتوح المقسم إلى مراكز أنشطة غنية بالمواد والأدوات التعليمية والألعاب التربوية والوسائل التعليمية المختلفة، ويتعلم الطالب تعلماً ذاتياً ضمن عقد يبرمه مع معلمه.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين موقع الألعاب التربوية في هذا النمط .

س2 عدد أنواع الألعاب التربوية التي يمكن استخدامها في هذا النمط .

س3 قارن بين دور المعلم ودور الطالب في نمط التعليم غير الموجه .

س4 ما المقصود بكل من: السجية، المشاركة الوجدانية، العقد، مركز المواد .

س5 اذكر أهم الألعاب المناسبة لهذا النمط من وجهة نظرك .

11 نمط التفكير الإبداعي لـ "وليم جوردون ورفاقه" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، اهتم العلماء والمربون أمثال "وليم جوردون ورفاقه" بتطوير نمط أو نموذج تعليمي يرتكز على حل المشكلات بالطرق الإبداعية أو الابتكارية، وقد استحدثوا هذا النمط في التعليم الصفي، وطوروا له عدداً من المواد التعليمية المناسبة بما فيها المستنبطات العلمية وألعاب المحاكاة التعليمية والوسائل التعليمية التعلمية المختلفة.

يقوم هذا النمط على عدد من المبادئ هي (مرعي والحيلة، 2002):

- الإبداع أو الابتكار سمة وقدرة هامة، وضرورية لنا في أنشطتنا اليومية.
- العملية الإبداعية أو الابتكارية ليست أمراً غامضاً، أو خفياً، بل يمكن وصفها وتحديد سماتها، وتدريب الناس على ممارستها بشكل مباشر؛ بهدف زيادة قدراتهم الإبداعية.
- المبتكرات والاختراعات الإبداعية كنتاجات للعملية الإبداعية، تتشابه في جميع الميادين الفنية، والعلمية، والهندسية، والطبية، والاقتصادية، وغيرها من العمليات العقلية التي تتطلبها.
- التفكير الإبداعي المنتج فردياً أو زمرياً أو جماعياً متشابه إلى حد كبير.

عزيزي الدارس ،،، هناك استراتيجيات يمكن استخدامها في إطار هذا النمط لتحقيق الإبداع، هما (جروان، 1999):

1- استراتيجية جعل المألوف يبدو غريباً وتسمى باستراتيجية (الإبداع) وينطلق الطلبة فيها من أنواع المجاز دون أية قيود منطقية، ويعتمد المعلم في ذلك على زيادة المسافة المفاهيمية، وانطلاق خيال الطلبة في كل اتجاه، وفي هذه الاستراتيجية يمكن توظيف الألعاب التربوية المتعددة الأشكال، اذكرها ؟.

2- استراتيجية جعل الغريب يبدو مألوفاً وتسمى باستراتيجية (الارتياد والاكتشاف)، ويحاول الطلبة فيها الربط بين فكرتين معينتين وتحديد أوجه الشبه بينهما واستكشاف جوانب محددة فيهما، أو في إحداها.

وفي هذا النمط يمكن تطبيق الأعمال الكتابية الإبداعية، وحل المشكلات الاجتماعية، وحل المشكلات العامة، والتوصل إلى ابتكارات جديدة، والبحث في المفاهيم المجردة، وهنا يمكن توظيف الألعاب التربوية بجميع أشكالها وكذلك المستنبطات العلمية والوسائل التعليمية التعلمية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ميز بين استراتيجية الإبداع واستراتيجية الاكتشاف .

س2 ما دور كل من المعلم والمتعلم في نمط حل المشكلات بالطرق الإبداعية ؟

س3 اذكر أنواع الألعاب التربوية التي يمكن استخدامها وتوظيفها في هذا النمط .

12 نمط شروط التعلم لـ "جانييه" وموقع الألعاب التربوية فيه:

عزيزي الدارس ،،، يرى "جانييه" أن التخطيط للتعلم في نمطه يتم بثلاث خطوات هي (مرعي والحيلة، 2002):

1- وصف الأهداف والمهمات التعليمية.

2- تحليل التعلم، أو تحليل المهمات التعليمية آنفة الذكر.

3- اشتقاق وتحديد الظروف أو الشروط الخارجية للتعلم.

أما خطوات تنفيذ التعليم الذي تم تخطيطه فهي تسع خطوات أطلق عليها "جانييه" اسم الأحداث أو الوقائع التعليمية وهي (مرعي والحيلة، 2002؛ أبو جادو، 2000):

1- استثارة الدافعية للتعلم بإثارة حب الاستطلاع والرغبة في التحصيل.

2- إعلام المتعلم بالأهداف التعليمية بوضوح وبشكل يثير الاهتمام.

3- توجيه الانتباه.

4- تنشيط عملية تذكر المتطلبات الأساسية القبلية المنتمية.

5- تقديم الإرشاد والتوجيه للمتعلم.

6- تعزيز عملية الاستبقاء أو الاحتفاظ بالمعلومات.

7- تعزيز عملية انتقال التعلم.

8- إشهار الأداء المنشود.

9- التزويد بالتغذية الراجعة الهادفة.

ويعد "جانييه" ومن خلال نمطه من أشهر العلماء الذين حولوا المشكلات النظرية إلى مشكلات عملية وخاصة في مجال التدريب لذلك اهتم بألعاب المحاكاة وركز عليها من خلال اعتماده على

نظرية "باندورا" للتعلم بالملاحظة والاقتداء، ويعلم "جانييه" الاتجاهات باستخدام أسلوب التعلم بالمحاكاة وذلك من خلال اختيار النموذج الملائم للطلبة، والتقييم الذاتي للمتعلم، وجذب انتباه المتعلم للنموذج (عفانة، 1996).

أسئلة التقويم الذاتي

س1 بين أهمية ألعاب المحاكاة في نمط "جانييه" .

س2 فرق بين خطوات التخطيط للتعليم وخطوات تنفيذ التعليم في نمط "جانييه".

س3 ما المقصود بكل من: انتقال التعلم، المتطلبات الأساسية، إشهار الأداء المنشود، التنظيم الذاتي.

تدريبات

1- اكتب تقريراً مفصلاً عن أهمية توظيف الألعاب التربوية في الأنماط التعليمية المختلفة وذلك بعد رجوعك إلى مصادر المعرفة المختلفة.

2- اكتب تقريراً حول مدى استخدام المعلمين في مدارسنا الطرق الإبداعية والاستقصائية وحل المشكلات في التعليم، واقترح خطة لتفعيل دور الألعاب التربوية في هذه الطرق .

نشاطات

1- بين موقع الألعاب التربوية في كل نمط من الأنماط السابقة .

2- اختر مجموعة ألعاب تربوية وانسبها إلى كل نمط من هذه الأنماط .

3- أي الأنماط يمكن تطبيق الألعاب التربوية فيه بشكل أكثر من الأنماط الأخرى، ولماذا ؟

4- أي الأنماط لا يمكن تطبيق الألعاب التربوية فيه ، لماذا ؟

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما ياتي :

1. يسمى النمط التعليمي المنسوب إلى "برونر" بنمط التعليم :

أ. الاستقصائي .　　ج. الاستكشافي .

ب. الاستقرائي .　　د. الاستنتاجي .

2. صاحب نمط التفكير الاستقرائي هو :

أ. أوزوبل　　ج. هيلدا تابا

ب. برونر　　د. بياجيه

3. يتعلم الطفل بطريقة العلماء من وجهة نظر "برونر" :

أ. بالإجابة عن الأسئلة بطلاقة　　ج. بالسؤال

ب. باستقبال المعارف　　د. بالحفظ

4. العمليات النمائية العقلية وتطورها توجد لدى الفرد إذا :

أ. امتلك القدرة على التعامل مع بديل واحد في موقف واحد.

ب. عبر عن نفسه بغير اللغة .

ج. خزن المعلومات في ذهنه عشوائياً .

د. لم يستجب الفرد إلى المثيرات بالطريقة نفسها.

5. ينسب نمط التعليم الاستقصائي إلى :

أ. سكمان　　ج. برونر

ب. هيلدا تابا　　د. بياجيه

6. ينسب نمط التفكير الإبداعي إلى :

أ. روجرز　　ج. هيربرت ثيلين

ب. جوردون　　د. سكنر

7. من خصائص أنماط التعليم :

أ. يقوم كل نمط على نظرية تعلم .

ب. ترى أنماط التعليم أن العلاقات غير المضبوطة يجب أن تحكم الأوضاع في عمليات التعليم والتعلم .

ج. يبنى النمط التعليمي على مجموعة من الحقائق بعيداً عن الافتراضات .

د. يبنى النمط التعليمي على مجموعة المعارف والمعلومات .

8. تسمى مرحلة العمل الحسي من مراحل النمو العقلي لـ "برونر" بمرحلة :

أ. التعلم بالعمل　　ج. بالأيقونية

ب. المثيل الفردي　　د. التعلم شبه المجرد

9. العالم الذي ركز على التعلم من خلال ألعاب المحاكاة :

أ. جانييه　　　ج. سكمان

ب. برونر　　　د. سكنر

10. العالم الذي نادى بتعليم الاتجاهات باستخدام ألعاب المحاكاة هو :

أ. باندورا　　　ج. برونر

ب. جانييه　　　د. جميع ما ذكر

11. العالم الذي نادى بعمل عقد بين المعلم والطالب لتنفيذ مهمات تعليمية معينة هو :

أ. باندورا　　　ج. روجرز

ب. برونر　　　د. جانييه

12. التعلم بالنصوص المكتوبة ينسب إلى :

أ. جانييه　　　ج. سكمان

ب.برونر　　　د. روثكوف

13. العالم الذي ركز على التدريب باستخدام ألعاب المحاكاة هو :

أ. سكنر　　　ج. أوزوبل

ب. جانييه　　　د. باندورا

14. العالم الذي جاء بمفهوم "الأساقيل" هو :

أ. سكنر　　　ج. أوزوبل

ب. جانييه　　　د. باندورا

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الثاني عشر

نموذج مقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها

(★) الأهداف التعلمية.

(★) مشهد.

(1) نماذج مختلفة من تصميم الألعاب التربوية.

(2) نموذج مقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها.

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

✪ الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، أرحب بك في هذا الموضوع والذي يتضمن نموذج مقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها، وأتوقع منك بعد دراسة هذا الموضوع، وتنفيذ التدريبات والنشاطات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به أن تكون قادراً على :

- التعرف إلى نماذج التصميم المختلفة للألعاب التربوية.
- الحكم على مدى مناسبة النموذج المقترح لتصميم الألعاب التربوية للبيئة الأردنية بخاصة والعربية بعامة
- تصميم لعبة تربوية وإنتاجها وذلك من خلال اتباع الخطوات الواردة في النموذج المقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها.

مشهد

ثلاثة طفلات (فاطمة وعائشة ومريم) يجلسن بجانب النافذة الواسعة التي تطل على سهول مرج بني عامر في بلدة كبيرة تدعى مجدو. تقول فاطمة: ماذا سنلعب اليوم ؟، قالت عائشة: سنصنع عروساً حلوة من القماش، فقالت مريم: ماذا سنسميها؟ قالت عائشة: سنسميها "بيسان". أحضرت عائشة القماش وإبرة الخياطة وقليلاً من القطن. وقالت مريم: ماذا سنلعب بالعروس، فقالت فاطمة: سنلعب لعبة "أم الشهيد"، وسنصنعها على شكل أم كبيرة وسنلبسها ثوباً فلسطينياً، و ... . بعد ذلك بدأت فاطمة وعائشة ومريم في صنع لعبة أم الشهيد، وبين فترة وأخرى كنَّ يحملن العروس ويعرضنها على والدتهن التي كانت تساعدهن في عملية الصنع، وبعد انتهائهن من صناعتها بدأن يلعبن بها اللعبة الشعبية "أم الشهيد" ... ، وبعد أن انتهين من عملية اللعب، أخذت عائشة اللعبة لتحتفظ بها في خزانة ملابسها الخاصة.

عزيزي الدارس ،،، لاحظت أن الطفلات الثلاث عندما فكرن بعملية اللعب، تولدت لديهن الحاجة إلى صنع لعبة (عروس) وبهذا فقد حددن الهدف من اللعبة ثم قمن بتصميمها وإنتاجها، وكنَّ يتأكدن من سلامة صنعهن بعرض اللعبة على والدتهن ثم استخدمن اللعبة في عملية اللعب، من خلال ذلك يتضح لك بأن عملية صنع الألعاب تمر في مراحل وخطوات، وهذا ما سنعالجه في هذا الموضوع.

❶ نماذج مختلفة في تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها:

عزيزي الدارس ،،، أورد عفانة (1996, 49 - 56) في كتابه "أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات" عدة نماذج لتصميم الألعاب التربوية منها نموذج "إريكسون وكورل" (Erichson and Curl) الذي يتكون من تسع خطوات تشكل في مجموعها نظاماً متكاملاً. ونموذج "ويتش وسكيولر" (Wittich and Schuller) حيث يتكون هذا النموذج من ثلاثة مجالات رئيسة هي: التحديد، والتطوير، والتنفيذ والتقويم، وكل مجال منها له مكونات وعناصر فرعية. ونموذج "سيلكيرك" (Selkirk) الذي يتكون من خمس خطوات تندرج تحت مجالات ثلاث هي: الاستعداد، والتنفيذ، والتقويم. ونموذج صباريني وغزاوي (1987, 55) الذي يتكون من سبع خطوات تبدأ باتخاذ القرارات وتنتهي بخطوة تقويم النتاجات. ونموذج "عفانة لتصميم الألعاب" للدكتور عزو إسماعيل عفانة (عفانة، 1996) والذي يتكون من سبع خطوات هي اختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسة التي تشتمل عليها اللعبة، وتحديد الأهداف السلوكية المتوخاة، وتحديد عدد المشاركين في اللعبة، ثم وصف للمواد والأدوات اللازمة لتنفيذ اللعبة المختارة، وتنظيم البيئة الصفية، وتطبيق إجراءات اللعبة وممارسة القواعد والقوانين التي تحدد خط سيرها، وأخيراً المناقشة الودية والاستنتاج السليم للمضامين المستفادة من اللعبة.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ما أسباب تعدد نماذج تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها من وجهة نظرك ؟

س2 اقترح خطوات منظمة ومتسلسلة علمياً لتصميم لعبة ما ومن ثم إنتاجها .

❷ نموذج مقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها:

عزيزي الدارس ،،، بالرجوع إلى نماذج تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها الواردة في عفانة (1996) وإلى نماذج تصميم التعليم الواردة في الحيلة (1999 ب) وإلى نموذج "روبرتس" (Roberts, 1996) في تصميم التعليم، قام المؤلف بتصميم نموذج مقترح لتصميم الألعاب التربوية وإنتاجها أطلق عليه نموذج "الحيلة" في تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها.

عزيزي الدارس ،،، سنتناول في هذه العجالة الكيفية التي تتم بها عملية تصميم الألعاب التربوية وإنتاجها حسب نموذج "الحيلة" المقترح والذي يسير وفق أسس ومعطيات علمية وعملية

منظمة. إن النموذج الذي نحن بصدده يتماشى ومنحى النظم في التصميم والذي نادى به "روبرتس" (Roberts, 1996) وهو بشكل حلزوني بحيث لا تنفصل أي خطوة عن الأخرى وإنما تتفاعل وتتكامل معها، وفيما يأتي خطوات هذا النموذج:

الخطوة الأولى : تحديد الأهداف العامة للعبة التربوية:

إن أولى الخطوات التي يقوم مع مصمم اللعبة التربوية هي تحديد الأهداف المتوخاة من اللعبة حيث يعرف الهدف التعليمي بأنه "عبارة عن جملة إخبارية تصف على نحو موجز الإمكانات التي بوسع المتعلم (اللاعب) أن يظهرها بعد تفاعله مع اللعبة". وتكمن أهمية تحديد الهدف في أنها تساعد المصمم على الانطلاق إلى اختيار محتوى اللعبة وأدواتها والأشياء المرتبطة بها وتنظيمها، وترتيب محتوياتها بطريقة تتفق واستعدادات المتعلم ودوافعه، وقدراته، وخلفيته الأكاديمية والاجتماعية، وخطوات سير اللعب، مما يساعد اللاعب (المتعلم) على بلوغ الأهداف التعليمية المتوخاة من اللعبة بأقل جهد وأقصر وقت، وقد تكون الأهداف التي نسعى لتحقيقها لدى اللاعب من خلال اللعبة: معرفية (عقلية)، أو انفعالية (وجدانية)، أو مهارية (نفس حركية)، أو جسمية، أو اجتماعية، ومن الجدير بالذكر أن الأهداف الخاصة باللعبة تنطلق من احتياجات المتعلمين.

عزيزي الدارس ،،، إن هذه الخطوة تتطلب من المصمم مراجعة الكتب المدرسية الخاصة والأهداف العامة للمساق أو الكتاب بحيث يكون هناك تتطابق بين الموضوع وفكرة اللعبة المختارة، وتحليل وتحديد احتياجات المتعلمين، ومعارفهم السابقة، ومراجعة المصادر المختلفة المتخصصة بالألعاب التربوية. وبعد ذلك تأتي مرحلة كتابة الأهداف العامة بصورة محددة ومن ثم المفاضلة بين الأهداف المكتوبة واختيار أقواها وأكثرها اتصالاً باللعبة التربوية، ثم كتابة الأهداف العامة المتوخاة من اللعبة بصورة نهائية.

الخطوة الثانية: تحديد خصائص الفئة المستهدفة:

عزيزي الدارس ،،، قمنا في الخطوة الأولى بتحديد الأهداف العامة للعبة وكتابتها بشكل نهائي، والآن لا بد لمصمم اللعبة من أن يسأل نفسه لمن هذه اللعبة؟ وفي أي مستوى (صف) أكاديمي هم؟ ويجمع أخصائيي تكنولوجيا التعليم والألعاب التربوية أن هناك عدداً

من الخصائص للمتعلمين يمكن اعتبارها عند تصميم الألعاب التربوية والوسائل التعليمية التعلمية، تقع في أربع مجموعات من الخصائص:

أ- مادية جسمية (فسيولوجية).

ب- اجتماعية اقتصادية.

جـ- تربوية معرفية، وقدرات مدخلية معينة، كمعرفتهم السابقة (متطلبات سابقة مستوياتهم السابقة) ومهاراتهم السابقة مثلاً مهارة الجمع قبل مهارة الضرب في الرياضيات، أو مهارة كتابة الكلمات قبل تعليم كتابة الجملة.

د- نفسية فسيولوجية.

وهنا، لا بد من الإشارة إلى أن مسألة معرفة اتجاهات، أو مواقف المتعلمين نحو اللعب والألعاب التربوية والمادة التعليمية المرتبطة بها مهمة جداً (هل يحبون الموضوع؟ هل يكرهونه؟، هل لديهم اتجاهات معينة نابعة عن مفاهيم خطأ في الموضوعات الدينية، أو الثقافية؟، ما موقفهم من معلم المادة، أو المعلم المشرف على عملية اللعب؟).

عزيزي الدارس ،،، من الصعب، وقد يكون من المستحيل اعتبار، أو حتى تحديد كل هذه الخصائص بالتفصيل لأي متعلم كان، ولكن من المهم أن نعترف بوجودها، ونأخذ بها عند تصميم اللعبة، وهنا قد نكتفي بذكر المستوى الأكاديمي للمتعلم (الصف الذي هو فيه).

الخطوة الثالثة: تحليل المحتوى التعليمي الذي تنطلق منه اللعبة :

عزيزي الدارس ،،، لقد سبق وقمنا بتحديد الأهداف العامة للعبة، ومن ثم حددنا خصائص الفئة المستهدفة، والآن علينا القيام بتحليل المحتوى التعليمي الذي تنطلق منه اللعبة، حيث تعرفنا سابقاً إلى الصف الذي ستستخدم فيه اللعبة، والآن لا بد من تحليل المحتوى التعليمي (الدرس) من جميع الجوانب (مفاهيم، حقائق، قوانين، إجراءات) وذلك من أجل توضيحها وبيانها في اللعبة، بحيث يتم في أثناء اللعب معالجة جميع الجوانب السابقة. إن تحليل المحتوى الخاص بالدرس أولاً، ثم باللعبة المقترحة ثانياً يساعد المصمم في تحديد مكونات اللعبة التعليمية، وهذا يتطلب من المصمم القيام بعملية جمع البيانات عن اللعبة المقترح تصميمها وتحديد تلك البيانات بدقة وتحديد مصادرها ومن ثم تنظيمها.

الخطوة الرابعة: تحديد الأهداف السلوكية (الأدائية) الخاصة :

عزيزي الدارس ،،، بعد تحليل المحتوى، وتحديد البيانات اللازمة بدقة وتحديد مصادرها،

وتنظيمها لا بد من أن تأتي خطوة مهمة جداً وهي تحديد الأهداف السلوكية (الأدائية) الخاصة المتوقع من الطلبة تحقيقها بعد إتمامهم لعملية اللعب، ويجب صوغ هذه الأهداف بعبارات سلوكية قابلة للقياس، وهذا من شأنه المساعدة في تحديد مكونات الرسالة التي ستحملها اللعبة إلى اللاعبين بشكل دقيق.

عزيزي الدارس ،،، ماذا نعني بالهدف السلوكي (الأدائي)؟ يجمع رجال التربية على أن الهدف الأدائي (الخاص) هو وصف تفصيلي لما سيتمكن المتعلم من عمله بعد إنهائه لدرس ما أو تنفيذه للعبة ما. والآن، أين موقع الأهداف الأدائية (السلوكية) من نموذج تصميم الألعاب التربوية؟.

اختلف العلماء في ذلك، فمنهم من ود أن تصاغ الأهداف الأدائية بعد تحديد الأهداف التعليمية العامة، وتحليل المحتوى، وذلك لكي تكون هذه الأهداف مشتقة بشكل مباشر من المحتوى، ومطابقة للمعرفة والمهارات التي يشتمل عليها، ورغب فريق آخر في أن تأتي الأهداف الأدائية مباشرة بعد تحديد الأهداف التعليمية العامة، وذلك لضمان التوافق بين الأهداف العامة والأهداف الخاصة (الأدائية)، والأفضل أن تصاغ الأهداف السلوكية (الخاصة) بعد تحليل المحتوى المراد تصميم الألعاب التربوية له، وذلك لضمان الدقة والشمول، وللتأكد من أن جميع مهارات أو مفاهيم المحتوى قد غطيت بالأهداف السلوكية وظهرت أيضاً في اللعبة التربوية، ولم يغفل عن أي منها. وهنا لا بد من صياغة الأهداف السلوكية (الأدائية) الخاصة بصورة دقيقة تكشف عن النتاجات التعليمية المراد إكسابها للاعبين (المتعلمين) بعد انتهائهم من ممارسة اللعب باللعبة المحددة لذلك.

الخطوة الخامسة: تحديد الاستراتيجية المستعملة في اللعب :

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تم التعرف إلى المتعلم والأهداف، وتم اختيار محتوى ومكونات اللعبة فإننا بحاجة إلى تحديد استراتيجية تنفيذ اللعب، وهنا لا بد من مراعاة حجم المجموعة وتحديد عدد المشاركين في اللعب، وهل اللعبة فردية أم جماعية أم زمرية؟، وما هي أدوارهم؟، وأيضاً تعيين الزمن اللازم لممارسة اللعب في ضوء قواعد اللعبة وأصول تسلسلها بالإضافة إلى تحديد حجم اللعبة لتتناسب واستراتيجية التنفيذ، وللألعاب الصفية أربعة أنماط هي :

أ- الألعاب الفردية: كل متعلم يمارس اللعب بلعبته منفرداً.

ب- الألعاب الزمرية: كل لعبة يلعبها طفلان أو أكثر حتى ستة أطفال، وفي مثل هذه الألعاب لا بد من وجود حكم (مشرف) على اللعب ينظمه ويشرف عليه ويصدر أحكامه على الفريق الفائز.

جـ- الألعاب الجماعية الحرة وفيها يتم اللعب بين مجموعات من الطلبة مثل ألعاب كرة السلة، وكرة القدم، ... الخ.

د- الألعاب الجماعية الصفية وفيها يتم اللعب أمام مجموعة طلبة الصف ويقوم باللعب طالب أو أكثر أمام زملائهم في غرفة الصف وفي هذا النوع من اللعب يتم التفاعل بين المعلم واللاعبين والطلبة المشاهدين.

وهنا لا بد من الإشارة إلى أهمية التخطيط للعب بشكل دقيق قبل اللعب، ومتابعة تنفيذ الخطة في أثناء اللعب وألا يكون اللعب عشوائياً بل منظماً وموجهاً.

الخطوة السادسة : عمل المخطط الأولي للعبة وتحكيمه :

عزيزي الدارس ،،، لقد تم تحديد الأهداف الخاصة وكذلك محتوى اللعبة، وهنا لا بد من عمل المخطط الأولي للعبة، وكتابة السيناريو الخاص باللعبة وتحديد الأدوار بدقة وكذلك القوانين والمواد والأدوات الخاصة والضرورية لعملية اللعب، ثم عرض المخطط الذي تم إنجازه على مجموعة من المحكمين من الزملاء أو المختصين بالألعاب التربوية بعد عرض الأهداف الخاصة عليهم وكذلك المحتوى التعليمي الذي ستعالجه اللعبة، وبعد ذلك يتم تعديل المخطط بناءً على آراء لجنة التحكيم.

الخطوة السابعة: صناعة اللعبة وتجريبها :

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تم تحكيم المخطط الأولي للعبة وتعديله لا بد الآن من صناعة اللعبة ومن ثم تجريبها على عينة من الطلبة، ويمكن في أثناء عملية صنع اللعبة الاستعانة بالزملاء والطلبة المبدعين من أجل إخراجها بشكل فني بحيث تكون أداة لإثارة دافعية الطلبة للعب ومن ثم للتعلم، وأن تكون الرسالة التي تحملها اللعبة مثيرة لتفكير الطلبة وليست ملقنة للمعلومات. وبعد الانتهاء من صنع اللعبة لا بد من تجريبها على مجموعة من الطلبة من الفئة المستهدفة، وبذلك نحصل منهم على تغذية راجعة تفيد في تعديل اللعبة أو قوانينها وقواعدها، وتساعدنا أيضاً في عمل دليل نهائي للعبة حيث أن الدليل مهم جداً لكل لعبة تعليمية، إضافة إلى تحديدنا بدقة للوقت الذي تحتاجه اللعبة، ويمكن لعملية التجريب أن تلفت انتباهنا لبعض المواد الضرورية للعب، وللمكان الذي سيتم فيه اللعب، وكذلك إلى تجهيزاته من كهرباء وضوء وماء، ومقاعد وطاولات ... الخ.

الخطوة الثامنة : تنظيم البيئة الصفية (مكان اللعب) وتنفيذ عملية اللعب :

عزيزي الدارس ،،، بعد أن تم صناعة اللعبة وتجريبها وتعديلها وعمل دليل لها وتحضير جميع المواد والأدوات اللازمة لسير عملية اللعب، لا بد من تجهيز مكان اللعب وتنظيمه، وقد يشمل ذلك تنظيم المقاعد والطاولات بطريقة ما (حسب استراتيجية اللعب) وتوزيع الألعاب على الطاولات، وعدد المشاركين في كل لعبة وكيفية تنظيمهم وتوزيعهم على المقاعد ... الخ، وبعد ذلك تتم عملية تنفيذ اللعب حيث يشتمل ذلك على تطبيق إجراءات اللعب، وممارسة القوانين والقواعد والأنظمة التي تحدد خط سير اللعبة، وكذلك استخدام المواد والأدوات الخاصة باللعبة بصورة فعالة مع مراعاة زمن التنفيذ والممارسة، وفي أثناء ذلك يقوم المعلم بالإشراف المستمر على سير عملية اللعب دون التدخل المباشر في ألعاب طلبته، ولكن قد يقدم لطلبته المساعدة حين يطلب منه ذلك، وبعد الانتهاء من عملية اللعب لا بد من ترتيب الألعاب في صناديقها (حافظاتها) ووضعها في الأماكن الخاصة بها، ولا بد للطلبة من تفقد الأدوات والمواد المرافقة للعبة مع مراعاة عدم فقدان أي شيء منها، وفي حالة فقدان أي شيء لا بد من إخبار المعلم بذلك.

الخطوة التاسعة:التقويم والمتابعة :

عزيزي الدارس ،،، إن الخطوات السابقة متداخلة بشكل محكم، ومن المهم تقويم جميع هذه الخطوات من أجل عملية الإنتاج والتطوير بشكل ثابت، ولزيادة فعالية عملية التعلم بالألعاب التربوية، يقترح "روبرتس" (Roberts, 1996) تقويم كل خطوة من الخطوات السابقة بعد انتهائها مباشرة إضافة إلى التقويم العام.

عزيزي الدارس ،،، إن التقويم المتكامل جزء مكمل ورئيس لعملية متكاملة لها عدة تشعبات، ويكفي القول بأن هناك عدداً من الأهداف المعتمدة على الموقف التعليمي، وعلى من سيقوم بعملية التقويم، وهناك طرق متنوعة يمكن أن تستخدم في عملية تقويم الجوانب المختلفة للتعلم من خلال اللعب، وهناك أيضاً عوامل مختلفة بشرية ومالية، وقانونية، وبيئية يمكن أن تعمل على تعقيد عملية التقويم.

ويشير عفانة (1996) في هذا المجال إلى "أن عملية التقويم والمتابعة تشمل المناقشة الودية والاستنتاج السليم للمضامين المستفادة من اللعبة، واقتراح بدائل لبعض الإجراءات المعوقة في اللعبة المختارة، سواء أكان ذلك في قواعدها أم في الزمن اللازم لتنفيذها، أم في نوعية الأهداف

ومستوياتها التي تسعى اللعبة إلى تحقيقها، أم في عدد اللاعبين وخصائصهم، وهذا من شأنه تحسين المردود الإنتاجي للعبة في حال استخدامها في مرات قادمة مع اللاعبين أنفسهم أو غيرهم" ص56.

عزيزي الدارس ،،، وفي الختام لا بد من حفظ الألعاب التربوية في أماكن مخصصة لها وذلك بعد تفقدها وتفقد المواد والأدوات والأدلة المرافقة لها، وهناك عدة تساؤلات يمكن الإجابة عليها للتأكد من فاعلية اللعبة التربوية، منها (الحيلة، 2002):

- هل أضافت اللعبة التربوية شيئاً جديداً للمادة التعليمية الواردة في الكتاب المدرسي؟
- هل أسهمت اللعبة التربوية في توضيح وتبسيط المادة التعليمية؟
- ما مدى الدقة العلمية للعبة التربوية؟
- ما الجوانب الإيجابية والسلبية في اللعبة التربوية؟
- ما المشكلات والتساؤلات التي أثارتها اللعبة التربوية لدى الطلبة في أثناء عملية اللعب بها؟
- هل أثارت اللعبة التربوية ميول واتجاهات ومهارات للاعبين؟
- هل هناك داع لاستخدام اللعبة التربوية؟
- هل حققت اللعبة التربوية أهدافها؟
- هل اللعبة التربوية مناسبة لمستوى اللاعبين وخصائصهم؟
- هل نفذ اللاعبين قوانين وقواعد وأنظمة اللعبة بدقة؟
- هل تناسب الوقت المحدد للعبة مع الوقت الفعلي الذي احتاجته اللعبة؟
- هل أثارت اللعبة التربوية دافعية اللاعبين وشوقتهم لممارسة اللعب؟

عزيزي الدارس ،،، إن النموذج الذي أضعه بين يديك لا أدعي بأنه مثالي، ولكن أؤكد لك بأنه نموذج مرن وخطواته ليست ملزمة لك فقد تقدم وتؤخر خطوة على أخرى وقد تحذف أو تزيد، ولكن خطوات هذا النموذج ليست منفصلة ولكنها متداخلة ومتفاعلة ومترابطة والهدف منها هو إنتاج لعبة تربوية نموذجية.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 ا أهمية تحديد خصائص الفئة المستهدفة قبل تصميم اللعبة وإنتاجها ؟

س2 ما أهمية تحكيم وتجريب المخطط الأولي للعبة التربوية ؟

س3 ما أفضل استراتيجية لتنفيذ الألعاب التربوية من وجهة نظرك ؟

تدريبات

1- اكتب تقريراً عن الأهداف الأدائية وتصنيفها .

2- ابحث في استراتيجيات التعليم والتعلم وبين موقع الألعاب التربوية فيها

3= بين أوجه التشابه والاختلاف بين الألعاب التربوية والوسائل التعليمية .

نشاطات

1- ختر نموذج "الحيلة" لتصميم الألعاب التربوية واستخدمه لتصميم وإنتاج لعبة تربوية لمادة ما ولصف ما، ومن ثم استخدمها في غرفة الصف واحكم على فاعليتها .

2- ابحث في مصادر التعلم المتاحة لك عن نماذج أخرى لتصميم الألعاب التربوية.

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. النموذج الذي يتكون من تسع خطوات هو نموذج :

أ. إريكسون وكورل . ج. ويتش وسكيولر .

ب. صباريني وغزاوي . د. عفانة .

2. النموذج الذي يتكون من تسع خطوات هو نموذج :

أ. عفانة . ج. الحيلة .

ب. صباريني وغزاوي . د. ويتش وسكيولر .

3. النموذج الذي يتكون من سبع خطوات هو نموذج:

أ. عفانة . ج. ويتش وسكيولر .

ب. الحيلة . د. سيلكيرك .

4. النموذج الذي يتكون من ثلاث مجالات رئيسة هو نموذج :

أ. عفانة . ج. ويتش وسكيولر .

ب. الحيلة . د. سيلكيرك .

5. النموذج الذي يبدأ باختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسة للعبة هو نموذج:

أ. عفانة . ج. ويتش وسكيولر .

ب. الحيلة . د. سيلكيرك .

6. الخطوة الأولى من خطوات تصميم الألعاب التربوية حسب نموذج "الحيلة" :

أ. تحديد الاحتياجات الخاصة بالمتعلمين . ج. تحديد الأهداف الخاصة للعبة .

ب. تحديد الأهداف العامة للعبة . د. تحديد خصائص الفئة المستهدفة .

7. واحدة من الآتية لا تعد من خصائص الفئة المستهدفة :

أ. مادية جسمية . ج. اجتماعية اقتصادية .

ب. نفسية سيكولوجية . د. تربوية معرفية خاصة بالمعارف اللاحقة .

8. وصف تفصيلي لما سيتمكن المتعلم من عمله بعد إنهائه لدرس ما، هو تعريف الهدف:

أ. الأدائي . ج. العام .

ب. السلوكي . د. أ + ب معاً .

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

الموضوع الثالث عشر

تقنيات إنتاج الألعاب التربوية للمواد الدراسية المختلفة

(★) الأهداف التعلمية.

(1) نماذج من الألعاب التربوية للمواد الدراسية المختلفة.

✪ الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، نمت الألعاب التربوية في السنوات الأخيرة بسبب التقدم الصناعي، فجاءت التكنولوجيا بألعاب تربوية وتعليمية سمعية وبصرية منها الثابت والمتحرك، والمتفاعل، ومنها البسيط والمعقد، ومنها الفردي، والزمري، والجماعي، كما تنوعت مجالات الألعاب التربوية لتتصل بكل مجالات المعرفة التي تتعلق بالمعلم، فمنها ما يسعى لزيادة حصيلة الصور المرئية المحسوسة والكلمات، وكذلك تنمية قدراته على التمييز والتحليل والتركيب، أو اكتساب المهارات التي يحتاجها في تحقيق النمو العقلي، والفني، والعصبي، والعضلي وغير ذلك. وقد أصبحت المفاضلة بين المدارس تتم من خلال مدى امتلاكها للألعاب التربوية والتعليمية بغض النظر عن أهميتها في تحقيق الأهداف، أو أساليب توظيفها في المواقف التعليمية.

إن عدم وضوح الهدف من استخدام الألعاب التربوية بالنسبة للمعلم تجعل عملية اختيار هذه الألعاب أو الاستفادة منها بالدرجة المطلوبة عقيمة، وإذا أردت أن تتأكد من صحة ذلك فما عليك إلا أن تنظر إلى الطريقة التي تحصل عليها أكثر المدارس من هذه الألعاب. فهي في أغلب الأحيان تصل من مديريات التربية والتعليم حسب توافرها عند بعض الموردين، وأحياناً تقوم المدرسة بشرائها لأنها توافرت في السوق المحلية، ولكن الأفضل دائما أن تعرف الهدف من شرائها واستخدامها، هل هو لزيادة المعرفة؟ أم لاكتساب المهارات؟ أم لتأكيد الاتجاهات؟. كما أن ارتباط الألعاب التربوية بالمنهاج المدرسي له أهمية كبيرة، حيث أننا لا يمكن أن نفصل المنهاج عن الأهداف التي نسعى إلى تحقيقها من خلاله. ولا يمكن القول أن هذه الألعاب لتعلم اللغة، وتلك لاكتساب مهارات الحساب، ولكن علينا أن نحدد بالضبط ما نقصده بكلمة "اللغة" ومراحل تعليم هذه اللغة، والمهارات أو المعارف التي يجب أن يحصل عليها المتعلم في كل مرحلة، فهنا ترتبط الألعاب مباشرة بالمنهاج المدرسي وبأهداف الدرس.

ومع ذلك فيجب أن يحرص المعلم على أن تكون الألعاب التربوية التي يختارها متصلة ببيئة المتعلم، وبخبراته، ومصنوعة من خامات البيئة، من أجل ذلك جاء هذا الموضوع ليعطي صورة واضحة عن تقنيات إنتاج الألعاب التربوية من خامات البيئة المحلية وبكلفة لا تكاد تذكر، علماً بأن نماذج الألعاب الواردة في هذا الموضوع يمكن تطويعها لخدمة مواد دراسية أخرى، فمثلاً لعبة في اللغة العربية يمكن تحويلها إلى لعبة في اللغة الإنجليزية وهكذا...

وعند اختيار المعلم لأي لعبة تربوية أو عمل مخطط لها من أجل إنتاجها فعليه أن يتأكد من

مدى اتصال اللعبة بالأهداف التربوية التي يسعى لمساعدة طلبته على تحقيقها، ومدى مناسبتها وخصائص طلبته، وقدرتها على مساعدة المتعلمين على التأمل والتفكير والملاحظة، والموازنة، والوصول إلى الحقائق بخطوات مرئية منطقية وبعد تصميمه للعبة عليه إنتاجها وتجريبها، وعند توظيفها عليه مراعاة مراحل التوظيف الفعال للألعاب التربوية والتي سبق الإشارة إليها في المواضيع السابقة.

عزيزي الدارس ،،، لا بد أنك وصلت الآن إلى الجانب العملي من هذا الكتاب، وفيه أعرض لك مجموعة من الألعاب التربوية التي تم إنتاجها من خامات البيئة، وما عليك الآن إلا دراسة هذه الألعاب بتعمق، لذلك أتوقع منك بعد دراستك وتحليلك لمحتويات هذا الموضوع أن تكون قادراً على:

- إنتاج جميع الألعاب الواردة في هذا الموضوع.
- ابتكار ألعاب تربوية جديدة.
- تصنيف هذه الألعاب في جدول حسب المادة الدراسية التي تعالجها.
- تصنيف هذه الألعاب في جدول حسب الأهداف التي تعالجها.

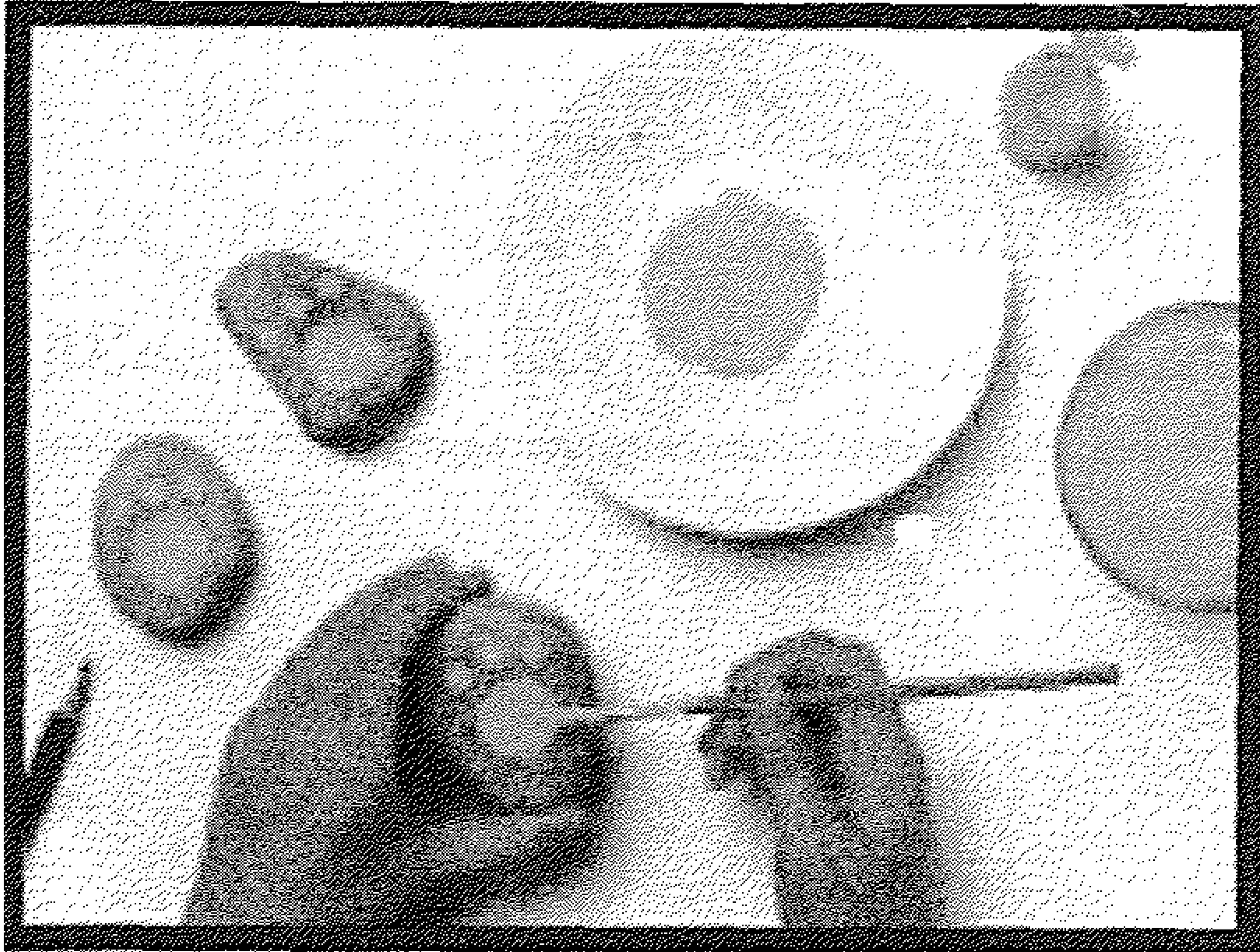
عزيزي الدارس ،،، أنني لم أورد في هذا الموضوع تدريبات أو نشاطات أو أسئلة اختبار للتقويم الذاتي، ولم أتبعه باختبار تقويم بسبب طبيعة هذا الموضوع العملية لذا أكتفي بالطلب إليك تنفيذ جميع الألعاب الواردة في الموضوع وابتكار ألعاب جديدة.

نماذج من الألعاب التربوية

1- لعبة الحظ (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة:

- أن يجمع الطفل أكبر عدد ممكن من النقاط ضمن العدد (20) بسرعة وإتقان.
- تنمية التآزر العضلي البصري.



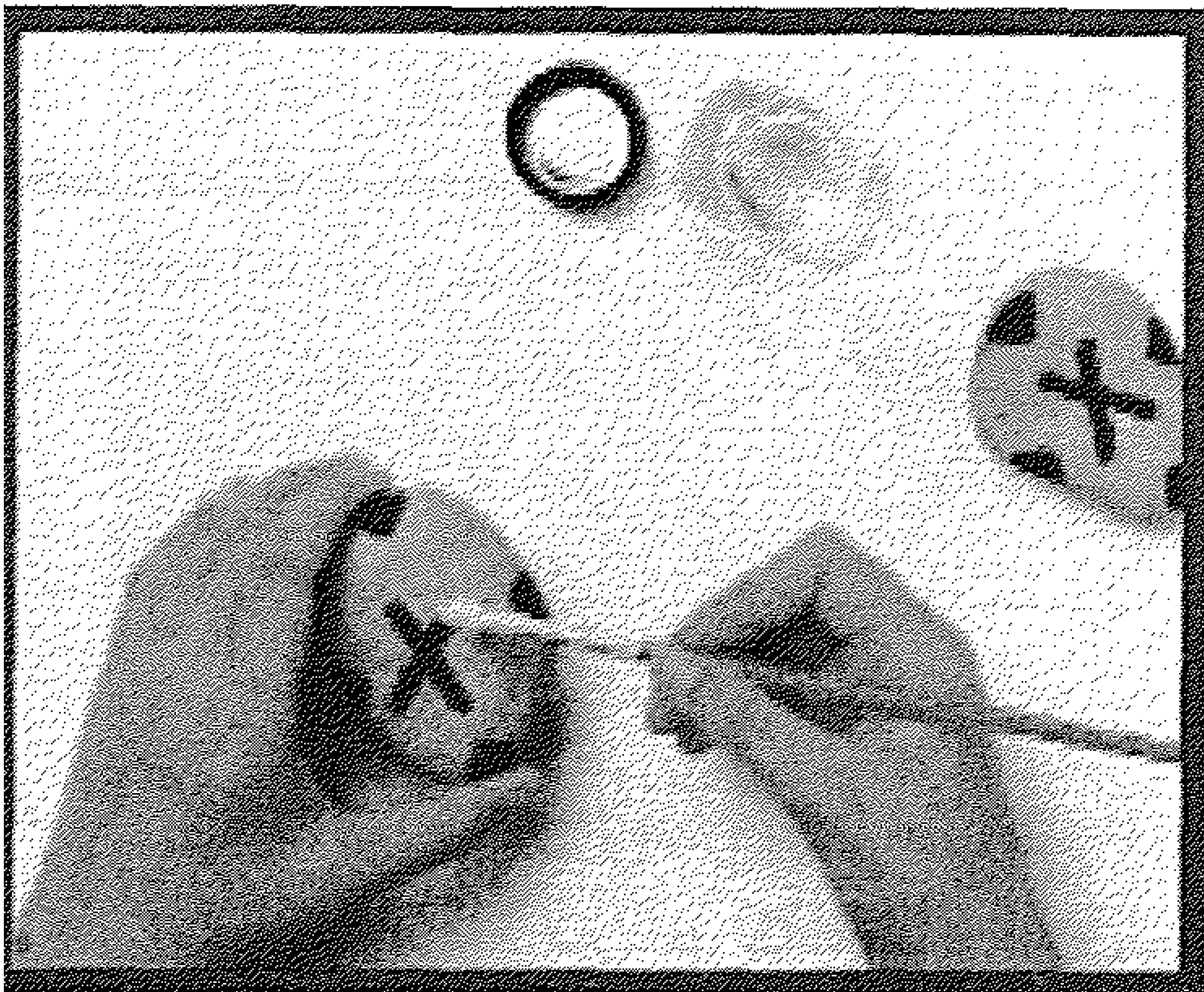
وصف اللعبة:

تتكون هذه اللعبة من عدد من الحصى، وقش المص الملون، وطبق من القش أو البلاستيك (صينية).

طريقة صنع اللعبة:

1- أحضر خمسة من الحصى المسطح (المفلطح)، واغسلها جيداً، وخذ ثلاثة منها وعلّم على أحد سطحي كل حجر كف دب (أو أي رسم آخر) ثم لونه باللون الأصفر كما في المصور المجاور.

2- ارسم على أحد سطحي كل من الحجرين الآخرين علامة (×) أو أي علامة تختارها، وبعد جفاف الحجارة قم برشها بأسبري الفرنيش (الورنيش)، كما في المصور التالي :



طريقة اللعب:

غاية اللعبة الجمع ضمن العدد (20) ، والفائز هو من يجمع أكبر عدد ممكن من النقاط.

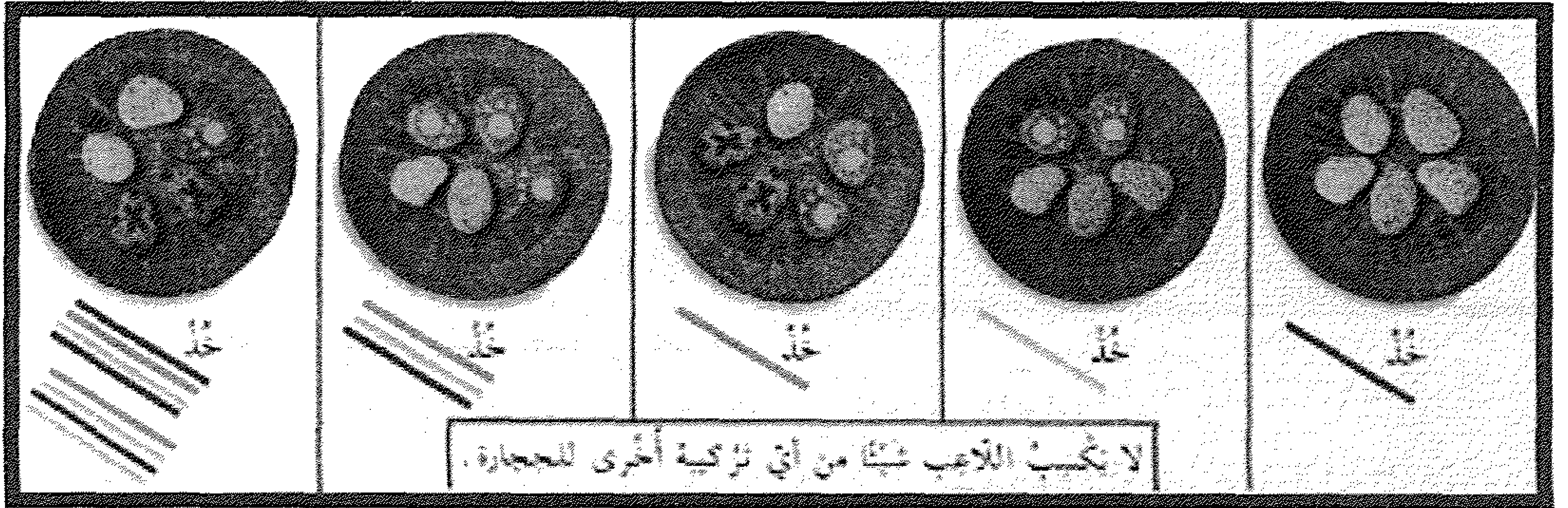
1- يجلس مجموعة اللاعبين على شكل دائرة، حول مجموعة عيدان (قشة المص) الملونة، ثم توضع الحجارة الخمسة في الطبق.

2- بالقرعة يتم ترتيب اللاعبين، أيهم يلعب أولاً ؟ ثم ثانياً، ثم ثالثاً وهكذا يتم ترتيب الأدوار.

3- يقوم اللاعب الأول برمي الحجارة الموجودة في الطبق إلى أعلى قليلاً، ثم يلتقطها بواسطة الطبق.

4- بعد كل رمية، ينظر اللاعبون إلى الحجارة لمشاهدة الوجه الذي استقرت عليه، ثم تحسب النقاط بحيث إذا كانت جميع الوجوه العلوية للحجارة لا يوجد عليها رسم يأخذ اللاعب قشة المص الزرقاء وهي تعادل نقطة واحدة، وإذا ظهرت الوجوه التي عليها كف الدب يأخذ اللاعب قشة المص الصفراء وهي تعادل ثلاث نقاط. أما إذا ظهرت الوجوه التي عليها كف الدب وإشارة (×) يأخذ قشة المص الحمراء وهي تعادل أربع نقاط، وإذا ظهرت الحصى التي عليها صور كف الدب (الثلاثة) يأخذ قشة المص الحمراء والصفراء والزرقاء، وهي تعادل ثماني نقاط، أما إذا ظهرت الحصى التي عليها رسمة كف الدب وإشارتي (×) فيأخذ ثلاث قشات مص زرقاء، ويكون عدد النقاط (20) نقطة.

5- اللاعب الذي يسجل أكبر عدد من النقاط، يأخذ الماصات الملونة (حسب قواعد التسجيل) كما في المصور أدناه ويلعب ثانية. أما إذا لم يسجل فإنه يمرر الطبق إلى الطفل الثاني ، وهكذا. واللاعب الفائز هو الذي يجمع أكبر عدد ممكن من النقاط في الدورة الواحدة.



2- لعبة القاعدة الخشبية والضروس (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعرف الطفل إلى الاتجاهات. اليمين، اليسار، فوق، وتحت.

2- أن يتعرف الطفل إلى الألوان.الأحمر، الأزرق، الأصفر، والأخضر.

3- تقوية قدرة الطفل إلى نقل النموذج من الكتالوج إلى القاعدة بالتدرج من البسيط إلى الصعب.

4- تنمية الخيال والإبداع.

5- تحقيق التآزر بين حركة اليد والعين.

طريقة الإنتاج:

1- نحضر قطعة خشبية بحجم (25 x 25 x 8 سم)

2- نحضر مجموعة من الضروس البلاستيكية الملونة بالأصفر، والأحمر، والأخضر، بحيث لا تقل عن (150) ضرساً.

3- دوائر ورقية لاصقة ملونة لعمل الكتالوج.

وبعد تحديد المسافة الأفقية والعمودية لتثقيب القاعدة، والتي يفترض ألا تزيد المسافة الفاصلة بين كل ثقبين عن (1) سم، وباستخدام المقداح سمك ريشته (3) ملم نقوم بعمل الثقوب. فتكون القاعدة جاهزة للاستعمال.

ولتحضير أوراق العمل، نحضر ورقاً مسطراً على شكل مربعات. ونطبق الرسومات المطلوبة منطلقين من البسيط إلى المعقد، وذلك باستخدام الدوائر الملونة اللاصقة.

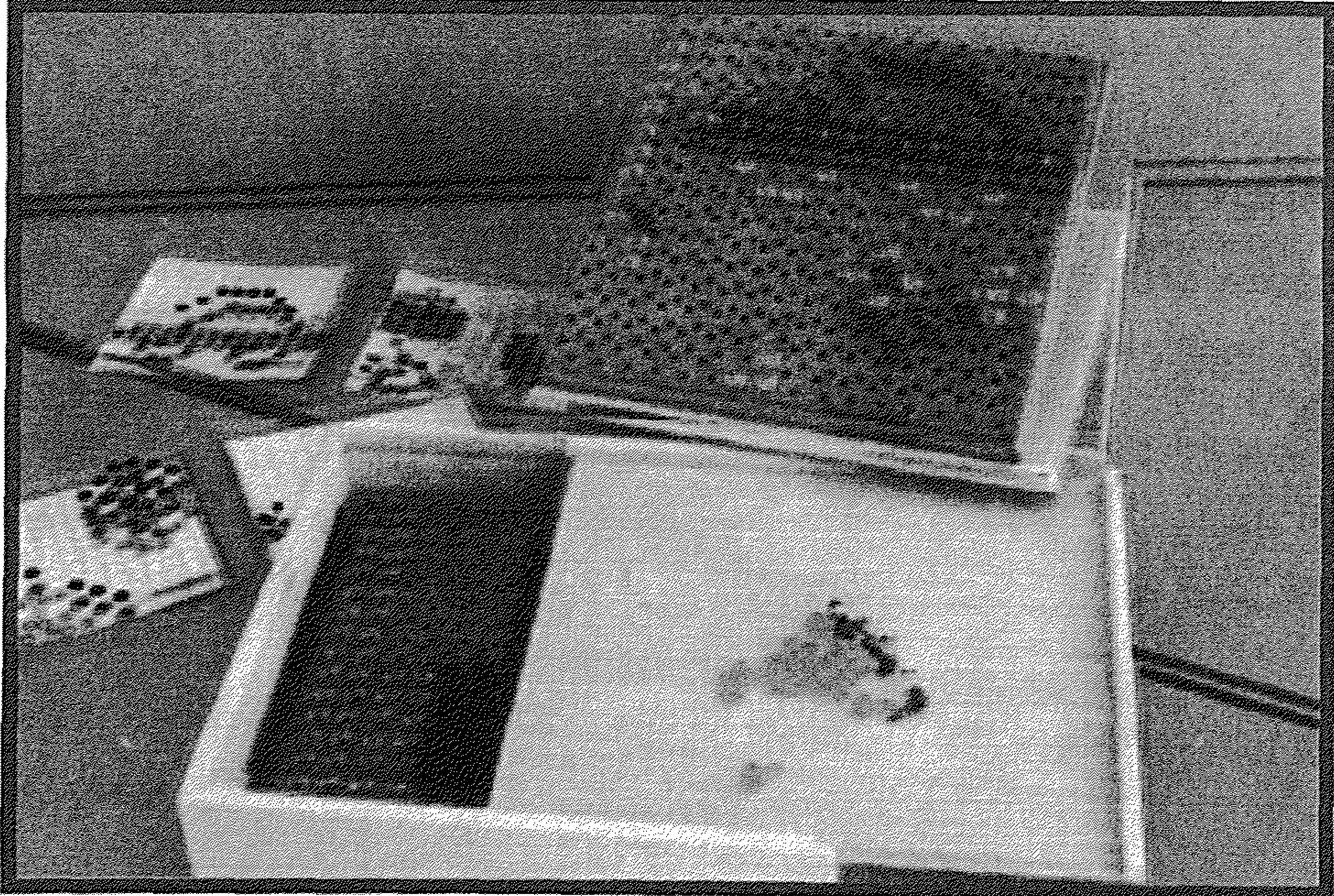
طريقة اللعب:

تتوجه هذه اللعبة للأطفال من سن (3 - 10) سنوات بطريق:

1- اللعب العشوائي الحر للأطفال من سن (3 - 4) سنوات.

2- مطابقة أوراق العمل من البسيط إلى الأكثر صعوبة من (5-6) سنوات.

3- مطابقة أوراق العمل من البسيط إلى الأكثر صعوبة وإفساح المجال للإبداع فوق ست سنوات.



مصور لعبة القاعدة الخشبية والضروس

3- لعبة الضروس والنرد والألــوان (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعرف الطفل إلى عناصر الأرقام من (1 - 6).
2- أن يميز الطفل بين عناصر الأرقام من (1 -6)، من خلال استخدام حجر النرد.
3- أن يتعرف الطفل إلى الألوان، الأحمر،والأصفر، والأخضر، والأزرق ،
4- أن يربط الطفل بين العدد ومفهومه.
5- تحقيق التآزر بين حركة اليد والعين
6- تقوية العضلات الدقيقة.
7- تحقيق المتعة والتسلية، وروح التنافس.

طريقة إنتاج اللعبة:

المواد اللازمة:

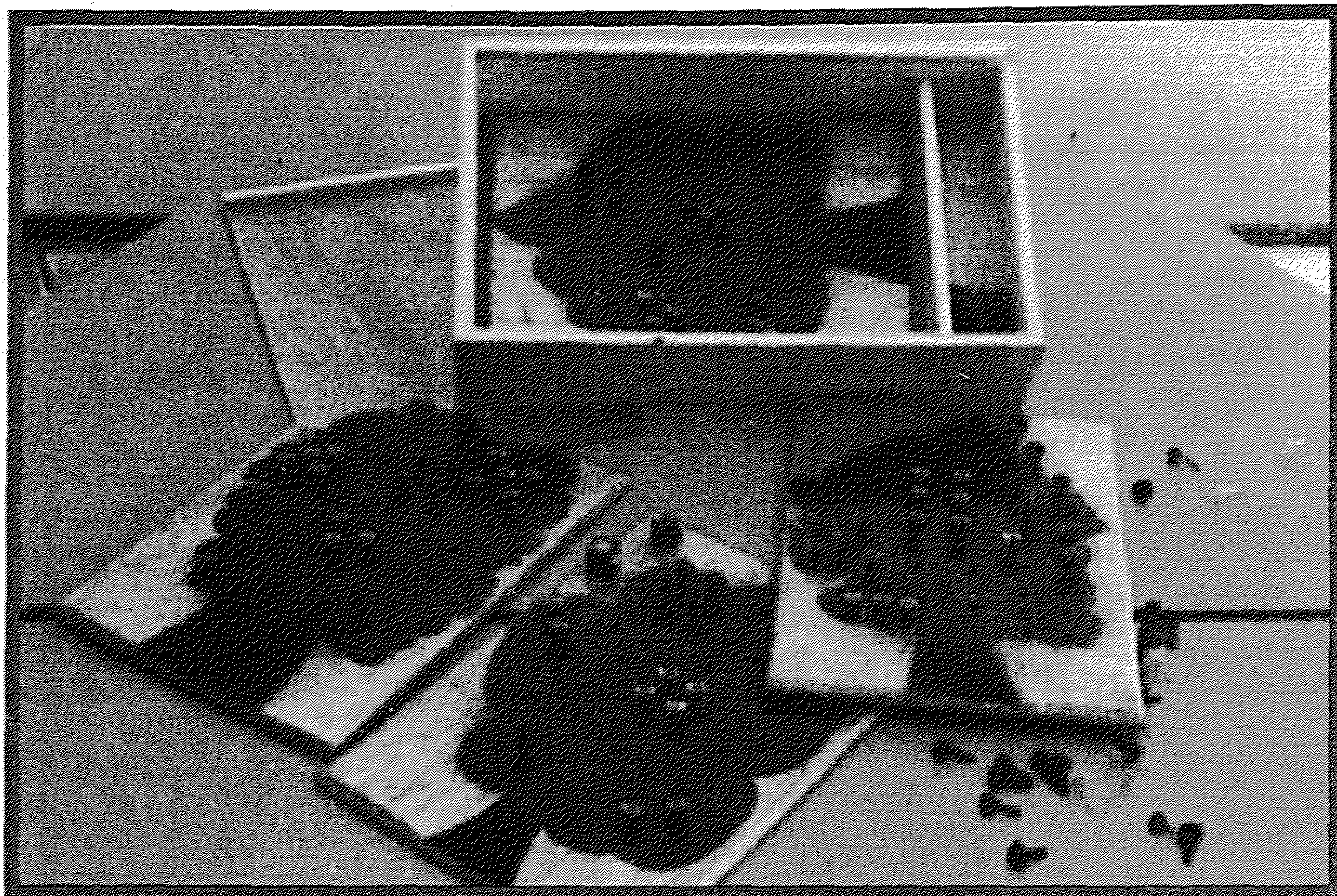
- أربع لوحات خشبية مستطيلة الشكل مساحتها(18 - 26) سم.
- حجر النرد مكتوب عليه الأرقام من (1- 6).
- حجر ألوان ملون باللون الأحمر،والأخضر، والأصفر، والأزرق.
- ضروس بلاستيكية ملونة بالأحمر، والأخضر، والأصفر، والأزرق بواقع (45) ضرساً من كل لون.
- ألوان رش أخضر وأحمر لتمثيل شجرة على اللوحة الخشبية.

نفرغ شكل الشجرة بحجم مناسب للوحات الخشبية على طبق من الكرتون، ونرش اللوحات الخشبية باستخدام الشكل المفرغ بلون مناسب ليصبح عندنا شكل شجرة على لوحة، وباستخدام مقدح كهربائي سمك ريشته (3) ملم، نقوم بتثقيب الشجرة على شكل مجموعات من (1 - 6) ثم نضع فيها الضروس الملونة، ويمكن تشبيهها كأنها فواكه.

طريقة اللعب :

يمكن أن يلعب بهذه اللعبة الأطفال من عمر (5 - 8) سنوات ضمن مجموعات تتراوح بين طفلين إلى أربعة أطفال.

تطبق هذه اللعبة بشكل جماعي لمجموعات ما بين (2 - 4) أطفال، فبعد توزيع اللوائح بين اللاعبين،وإجراء القرعة على الدور، يرمي المتباري حجري النرد (حجر الأرقام وحجر اللون)، حيث يطبق بعد ذلك نتيجة الرمية على البطاقة الخاصة به، وتستمر اللعبة دواليك،والفائز من يفرغ تعبئة بطاقته أولاً.



مصور لعبة الضروس والنرد والألوان

4- أحجية (بزل) الأشكال الهندسية (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة

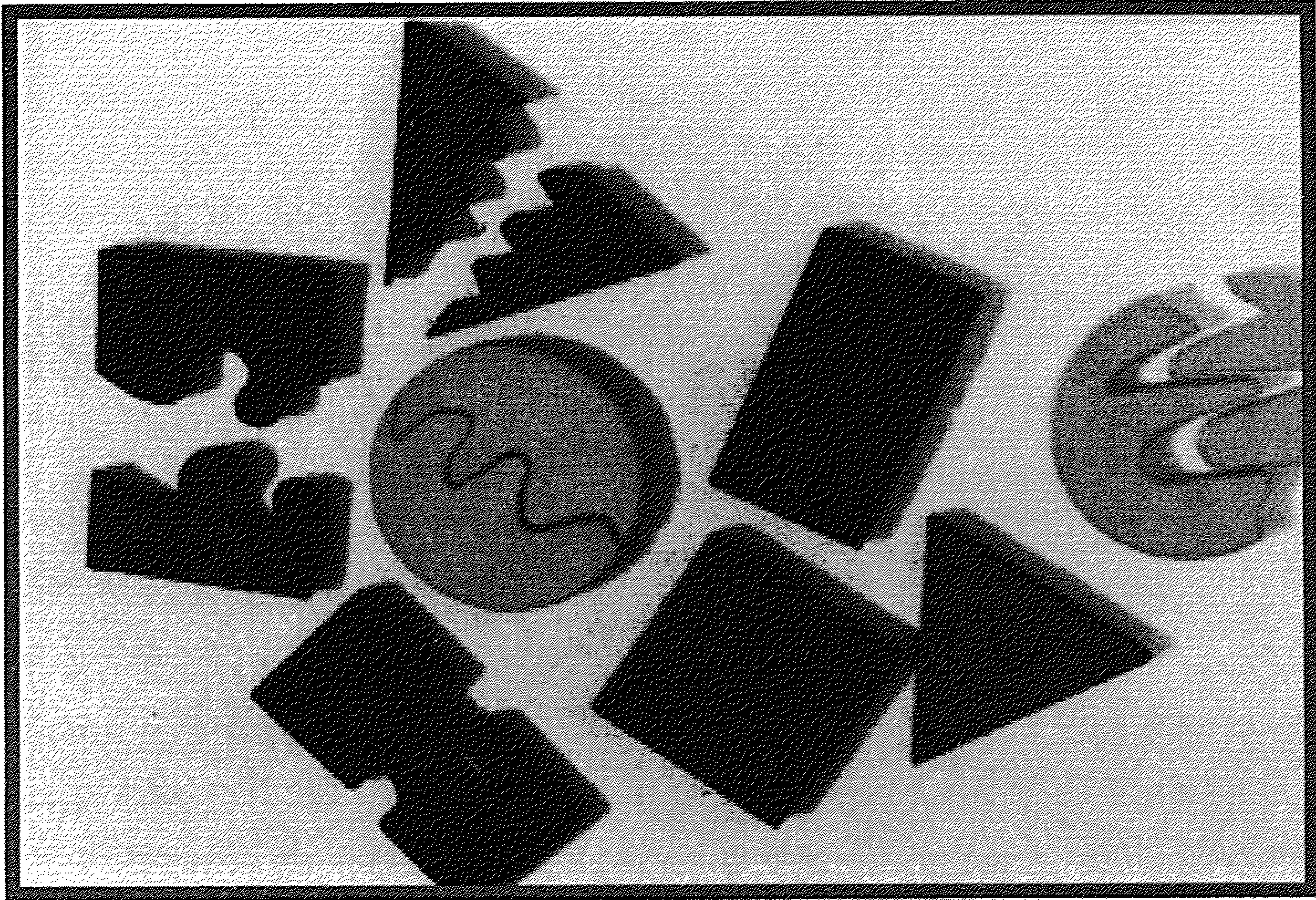
1- أن يميز الطفل بين الأشكال الهندسية،المربع،والمثلث،والمستطيل، والدائرة.

2- أن يميز الطفل بين الألوان، الأحمر، والأزرق، والأسود، والأخضر.

3- أن يتعلم الطفل الأشكال الهندسية بدلالة الألوان.

طريقة الإنتاج

- نحضر أربع قطع خشبية مربعة الشكل كل منها (10 x 10) سم نوع الخشب (MDF) (8) ملم.
- وبعد رسم الأشكال الهندسية المراد إنتاجها على القطع الخشبية، نقصها باستخدام منشار نصله حسب الشكل المطلوب.
- ثم نقص كل شكل إلى نصفين بطريقة (أحجية).
- يمكن تلوينها باستخدام ألوان رش أو دهان عادي.



مصور لعبة أحجية (بزل) الأشكال الهندسية

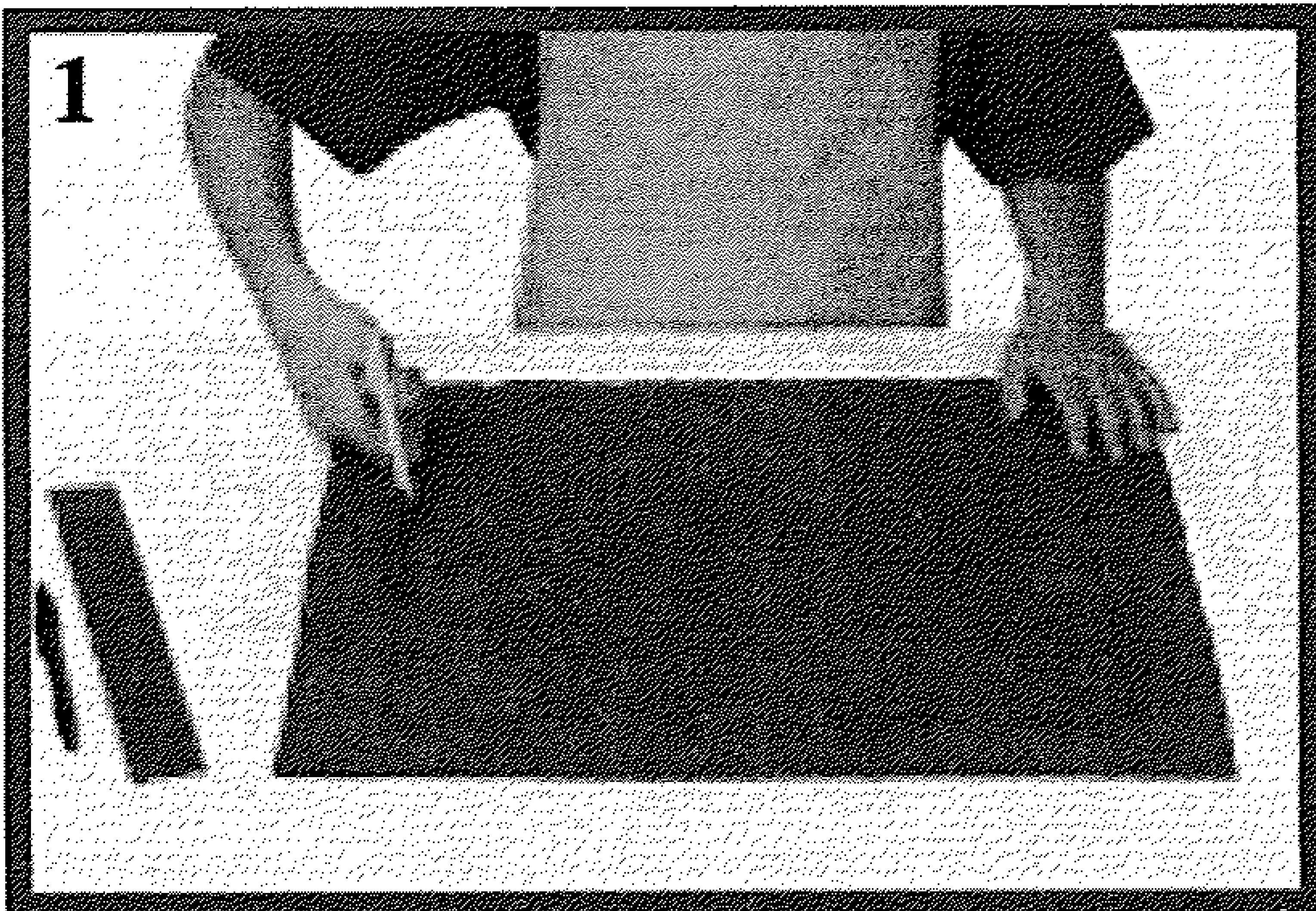
طريقة اللعب:

يمكن للأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (2-5) سنوات اللعب بها بشكل منفرد وبمحاولة الصح والخطأ كما يمكن اللعب بها بدلالة اللون. ويمكن استخدامها في الصف لتحديد أبعاد الشكل الهندسي.

5- اللعبة الثلاثية (الحيلة، 1983-2003)

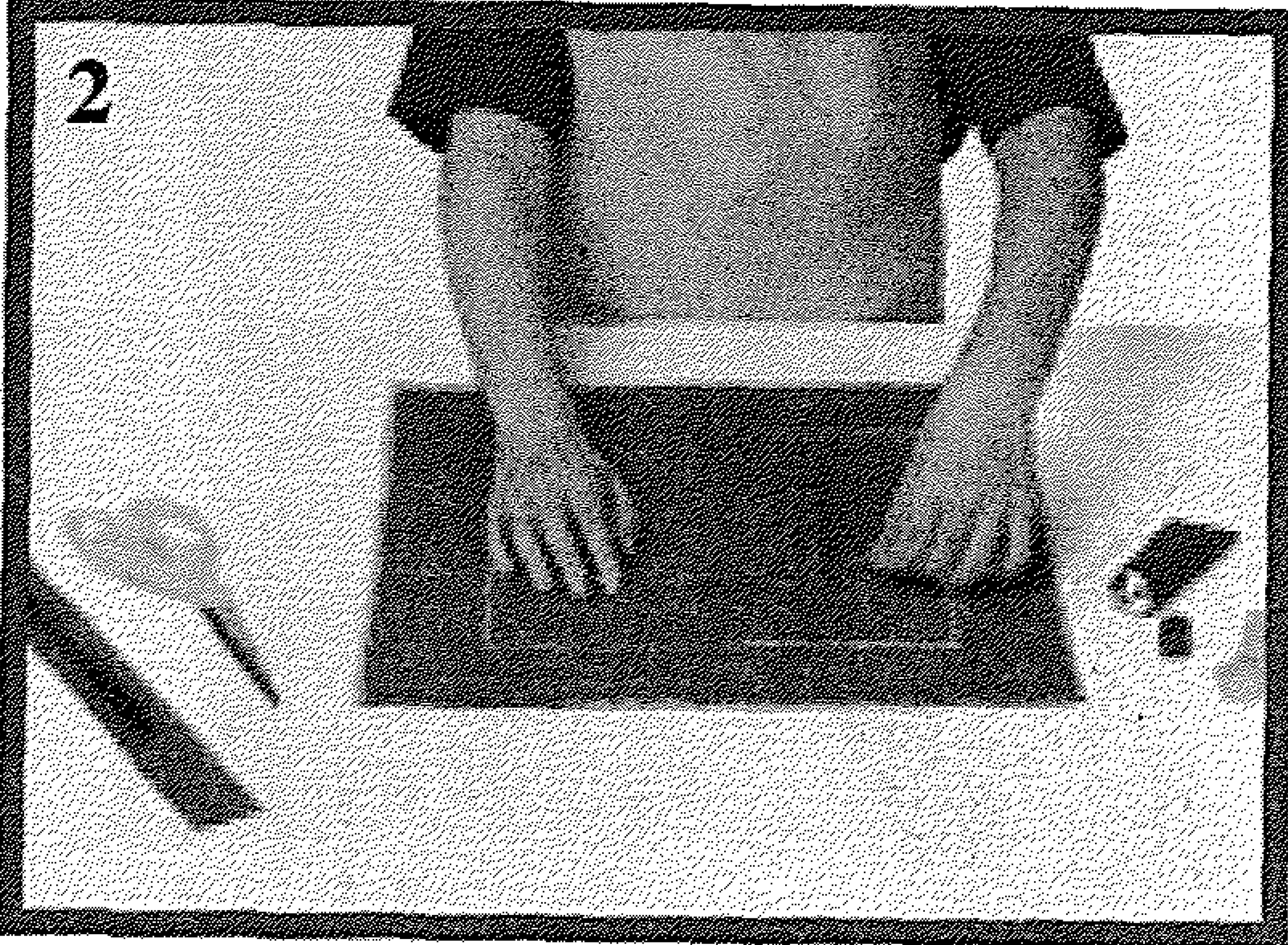
هدف اللعبة : تنمية التفكير لدى الطلبة.

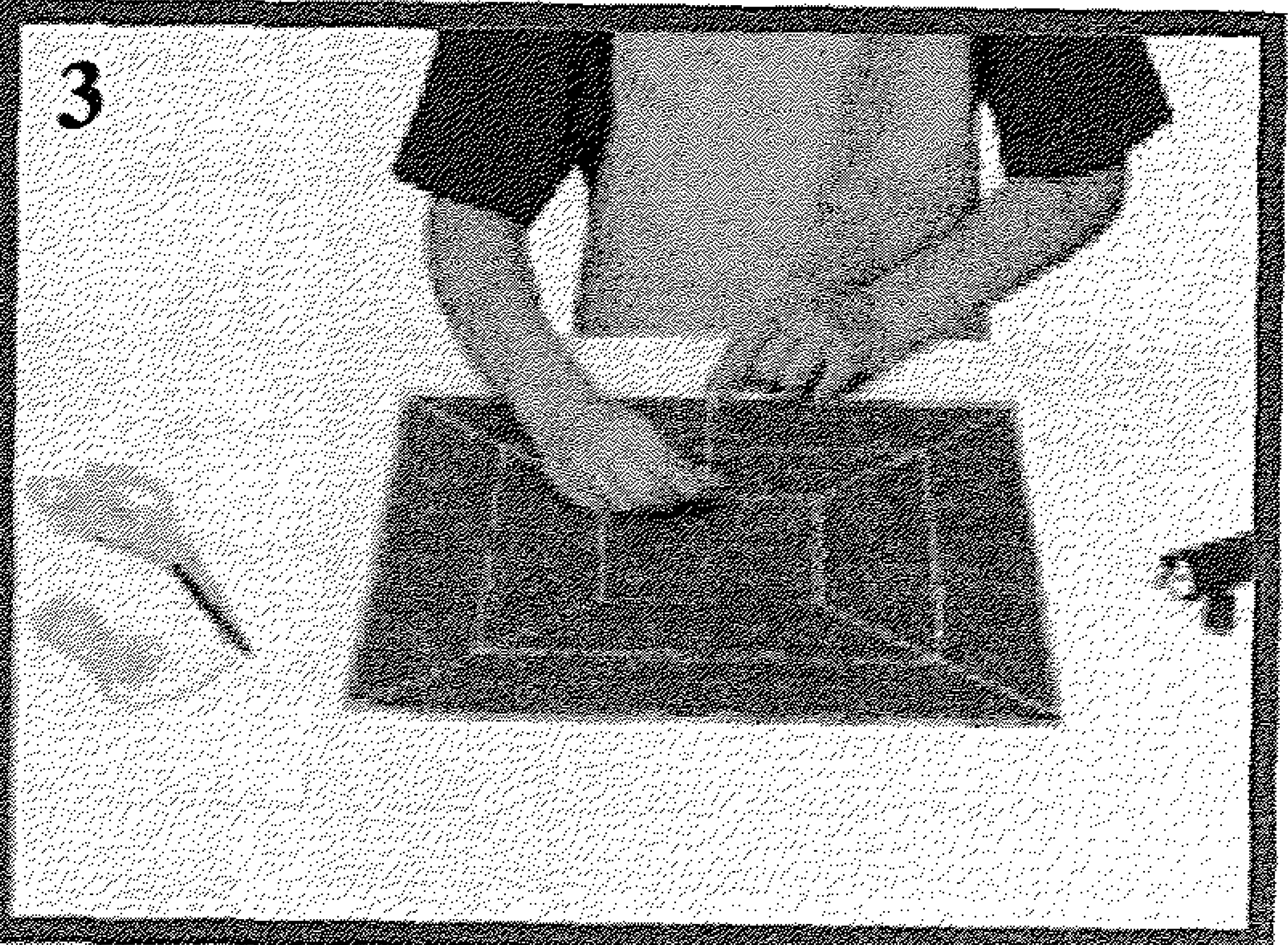
وصف اللعبة: تتكون هذه اللعبة من رقعة اللعب و (18) حجراً بلاستيكياً (أزرار)، لكل (9) أحجار لون واحد.



صنع رقعة اللعب:

1- ارسم على قطعة كبيرة من اللباد مربعاً طول ضلعه (36سم)، وهذا المربع يشكل رقعة اللعب، انظر المصور المجاور.





2- ارسم داخل الرقعة مربعين أصغر مساحة بحيث يفصل بين أضلاع المربعات الثلاثة مسافة واحدة، ثم قم بتغرية أشرطة ملونة (لون واحد) رفيعة وألصقها فوق أضلاع المربعات الثلاثة، يمكن استخدام خيطا الصوف، انظر المصور التالي.

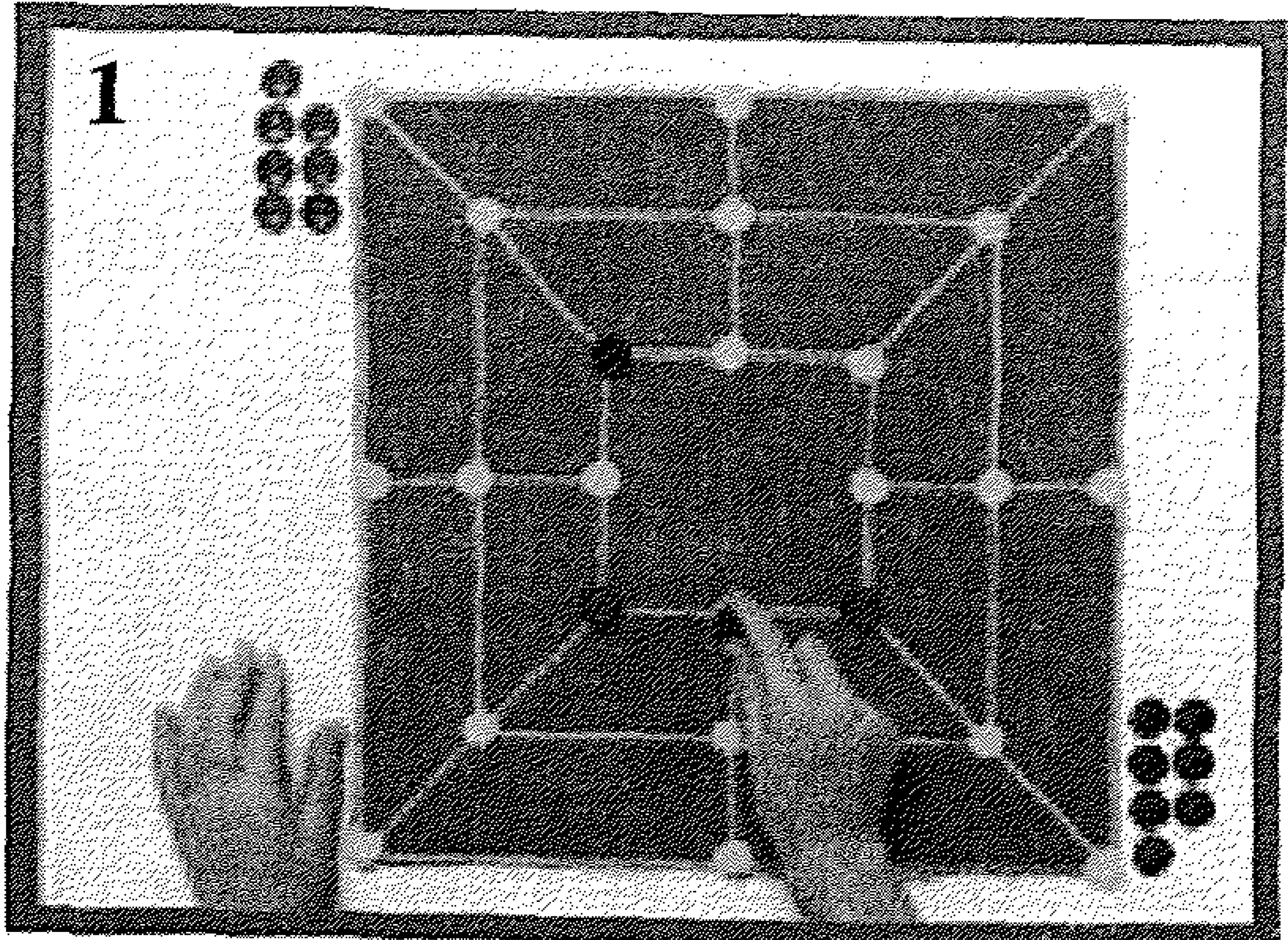
3- قم بتغرية المزيد من الأشرطة الملونة الرفيعة لتصل بين زوايا المربعات، ثم غرِّ أشرطة أخرى لتصل نقاط الوسط في أضلاع المربعات كما في المصور المجاور.

4- أحضر زرا كبيرا وضعه على رقعة من اللباد الملون وعلم حوله، لتحصل على دوائر متساوية، ثم قم بقصها وغرها، وألصقها فوق نقاط التقاطع كلها على رقعة اللباد كما في المصور المجاور.

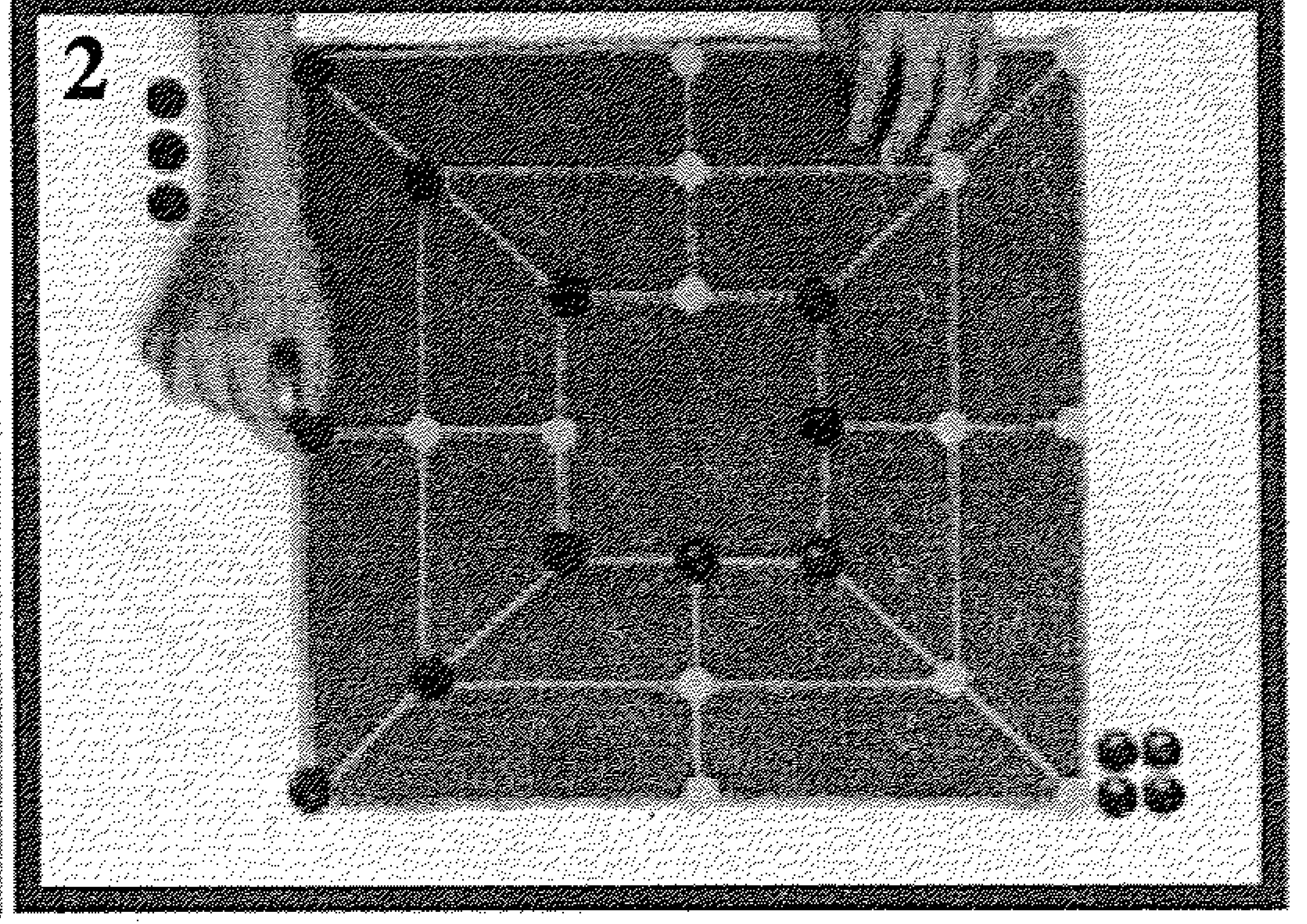
ملاحظة: يمكنك صنع جميع رقع الألعاب القادمة بالطريقة نفسها.

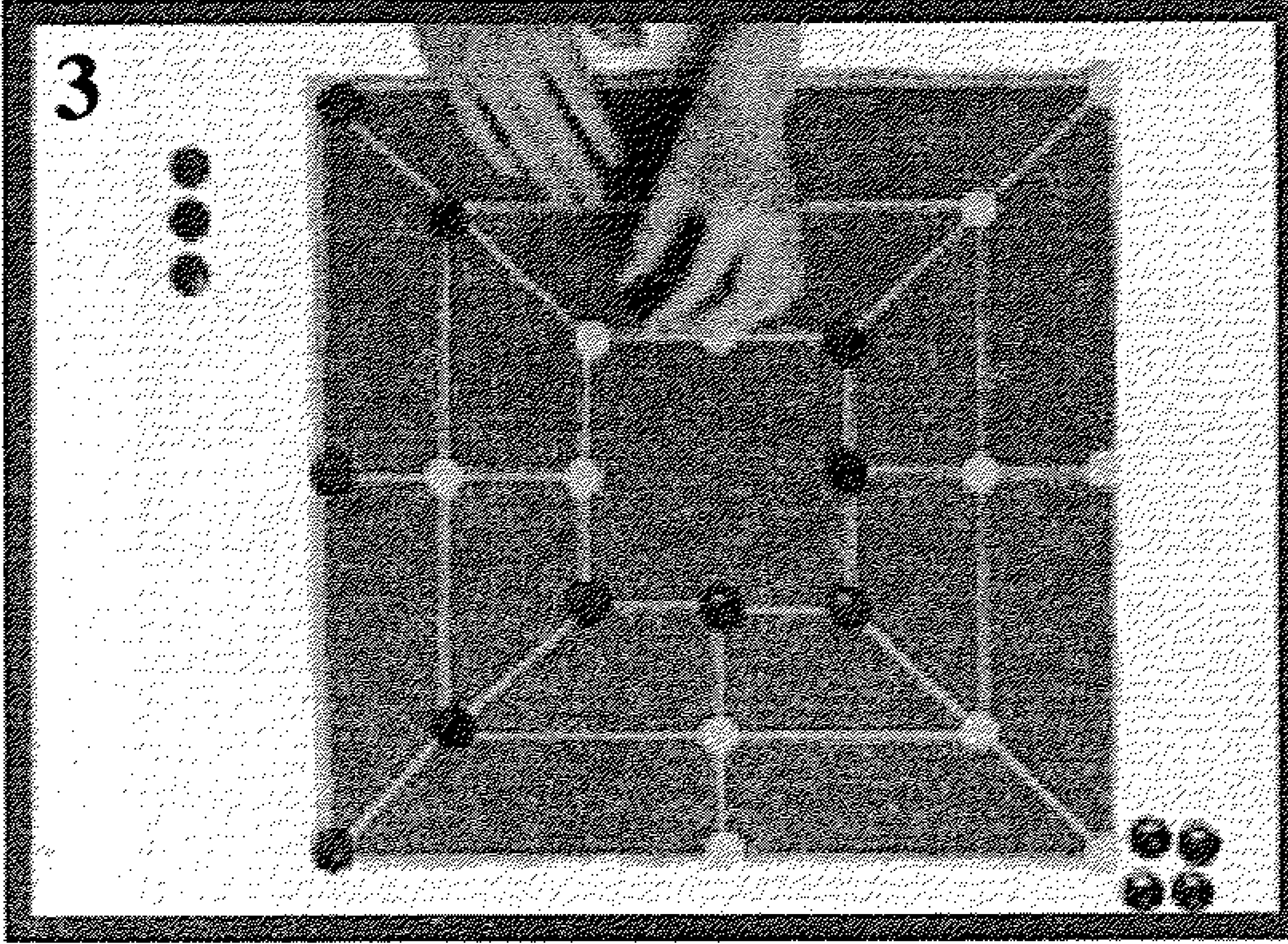
طريقة اللعب:

1- يقوم باللعب لاعبان، ويكون لكل لاعب تسعة من الحجارة، بحيث يتم تبادل اللاعبان الأدوار في وضع الحجارة على نقطة تقاطع خالية من الرقعة، كما في المصور المجاور.

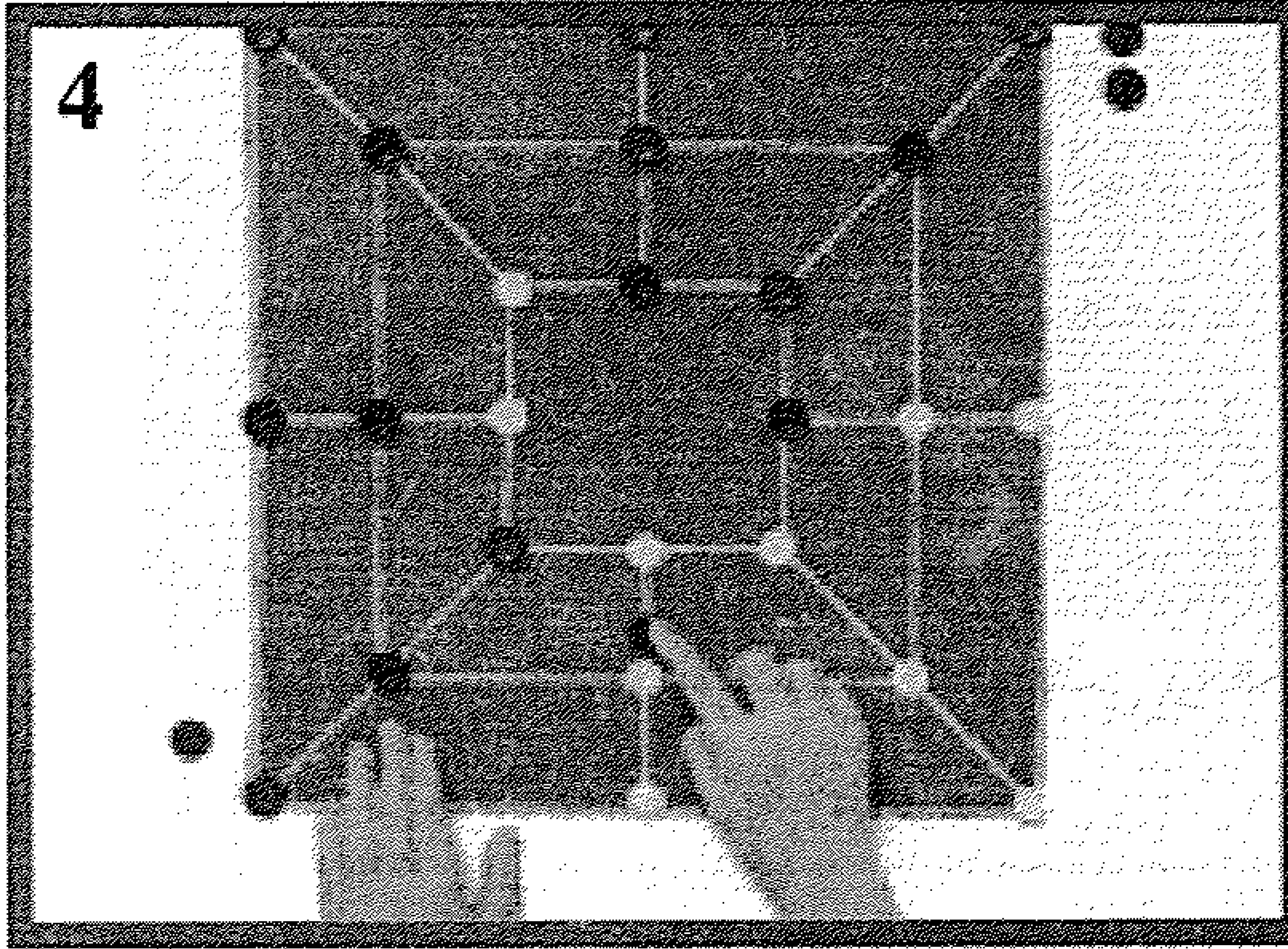


2- هدف اللعبة أن يصف اللاعب ثلاثة حجارة في صف متصل يدعى (ثلاثية)، وعلى اللاعب أن يضع حجارته في مواضع





تمنع اللاعب الآخر من تشكيل خط ثلاثي متصل، كما في المصور المجاور.



3- حالما تكون الحجارة كلها قد وضعت على رقعة اللعب، ينقل اللاعب الحجر الذي يرغب في نقله في كل دور إلى نقطة خالية مجاورة كما في المصور المجاور.

4- عندما يشكل اللاعب صفاً متصلاً من ثلاثة حجارة، كما في المصور المجاور، يكون قد فاز على اللاعب الآخر، ثم تكرر اللعبة.

6- لعبة الأشكال الهندسية وأحجامها (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يتعلم الطفل الأشكال الهندسية: مربع، مثلث، مستطيل، ودائرة ضمن أكبر وأصغر.
- أن يتعلم الطفل الأشكال الهندسية وأحجامها بدلالة لونها.

طريقة الإنتاج:

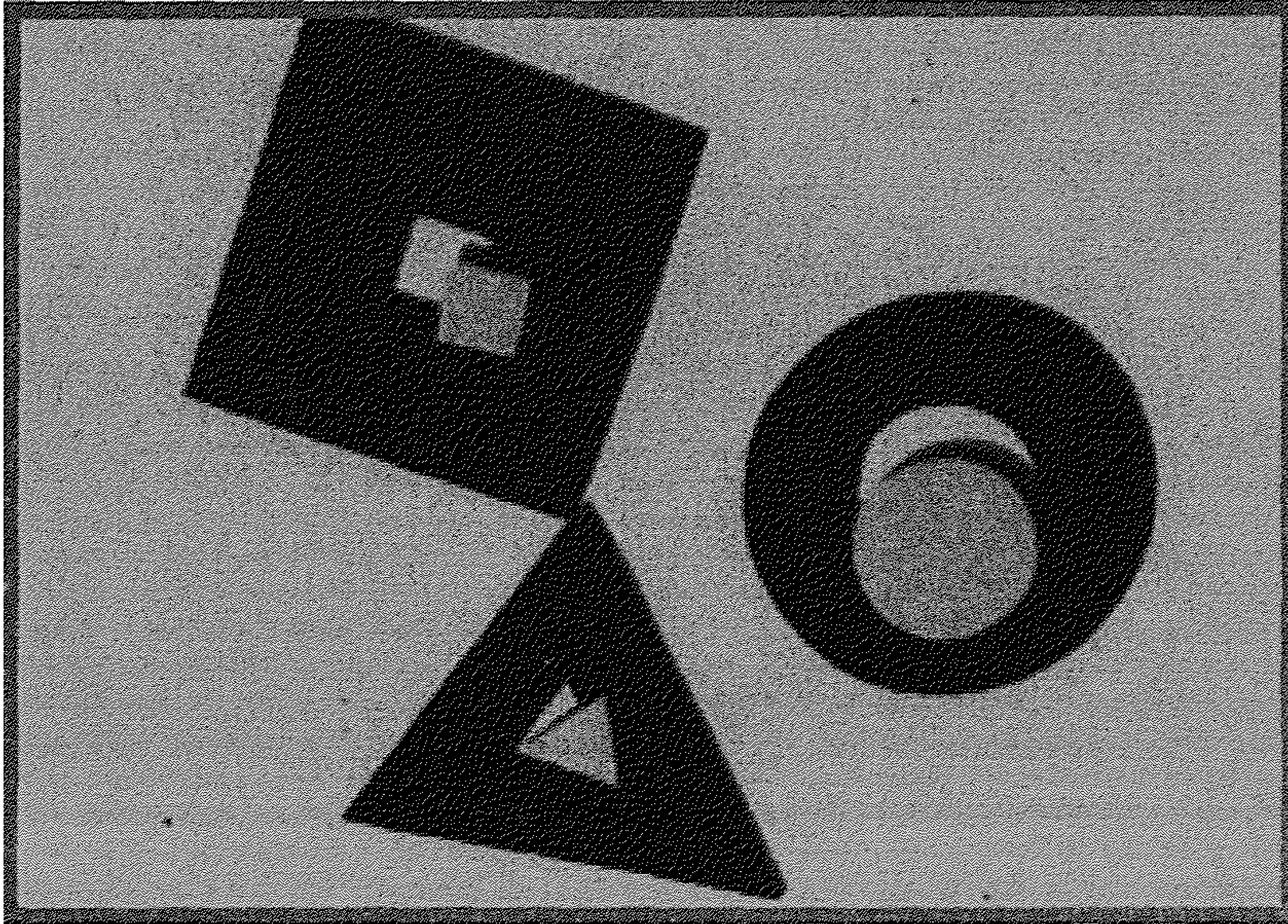
- نحضر ثلاث قطع خشبية من الخشب المعاكس (3) ملم أو موزنيت ابيض حجم (20 X 20) سم.
- نرسم الأشكال الهندسية من الأكبر إلى الأصغر وبالعدد المطلوب. مثلاً أربعة مربعات أو ثلاثة مثلثات داخل بعضها بعضاً من الأكبر إلى الأصغر. وثلاث دوائر داخل بعضها بعضاً من الأكبر إلى الأصغر.

طريقة اللعب:

يمكن للأطفال من سن (2 - 5) سنوات اللعب بها :

بطريقة اللعب الحر، وتجربة الصح والخطأ لترتيبها من الأصغر إلى الأكبر،أو من الأكبر إلى الأصغر.

كما يمكن استخدامها في الرسم، وتعلم الألوان وتحديد أبعاد الأشكال الهندسية.



مصور لعبة الأشكال الهندسية وأحجامها

7- لعبة صندوق الأشكال الهندسية (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- التعرف إلى الأشكال الهندسية: المربع، والمثلث، والمستطيل، والشكل الدائري الخ.

2- التعرف إلى الألوان (ثمانية ألوان): الأحمر، الأخضر، الأصفر، الأزرق ......الخ.

3- الربط والمطابقة بين الشكل واللون.

4- الربط والمطابقة بين الشكل والعدد.

5- الربط والمطابقة بين اللون والعدد.

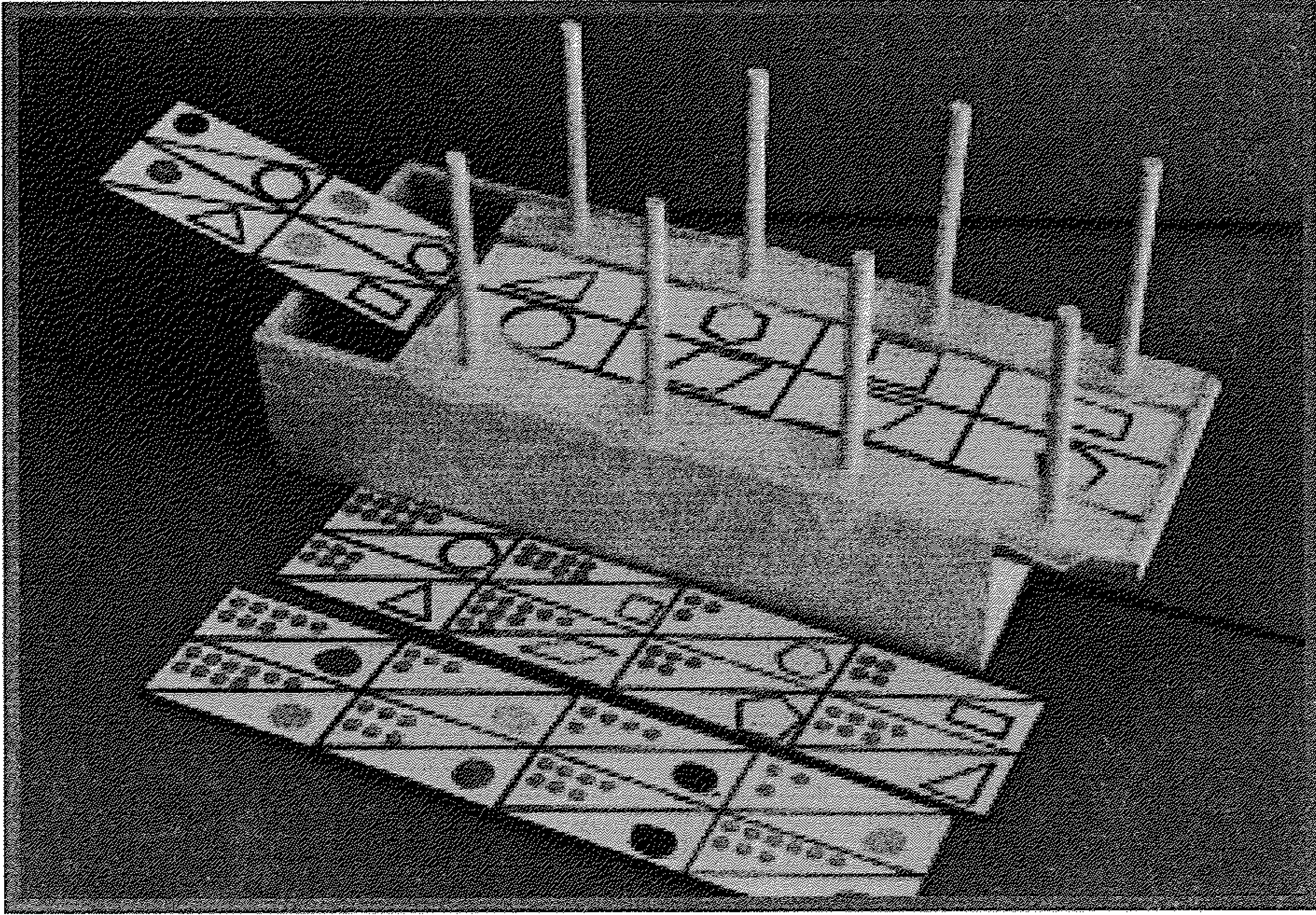
المواد المطلوبة للإنتاج:

1- (80) شكلا هندسيا بواقع (10) لكل نوع.

2- مساطر عمل متعلقة:

أ - بالشكل والعدد. ب - بالشكل واللون.

ج - باللون. هـ - باللون والعدد.



مصور لعبة صندوق الأشكال الهندسية

طريقة اللعب:

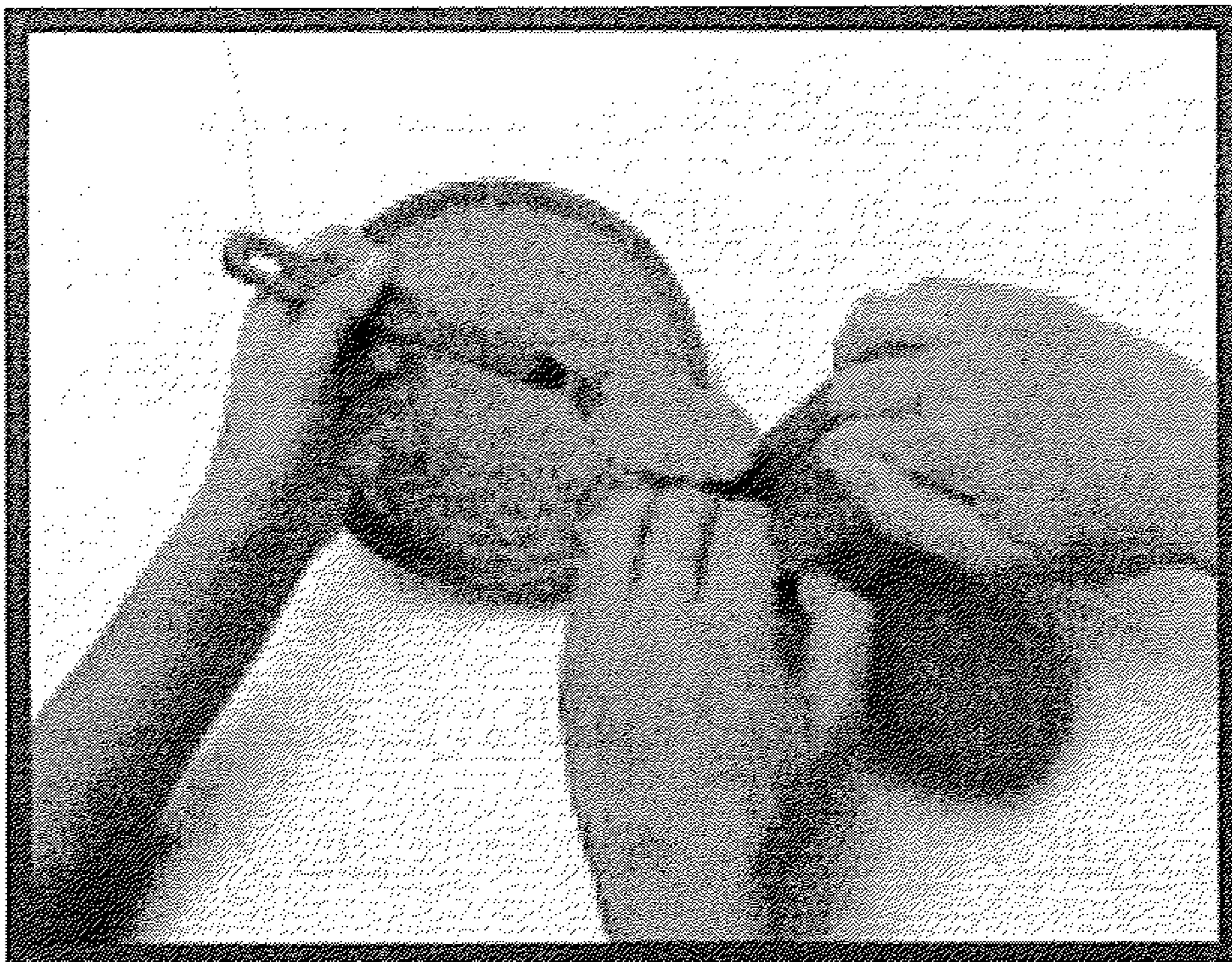
يمكن للأطفال من عمر (4 - 8) سنوات اللعب بها بإحدى طريقتين.

أ) طريقة اللعب الحر المفتوح للطلبة الأصغر سناً

ب) طريقة اللعب الموجه ضمن الأهداف التي سبق ذكرها.

8- لعبة : إبقاء الطائر في الهواء (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة : تنمية التآزر العقلي العصبي البصري

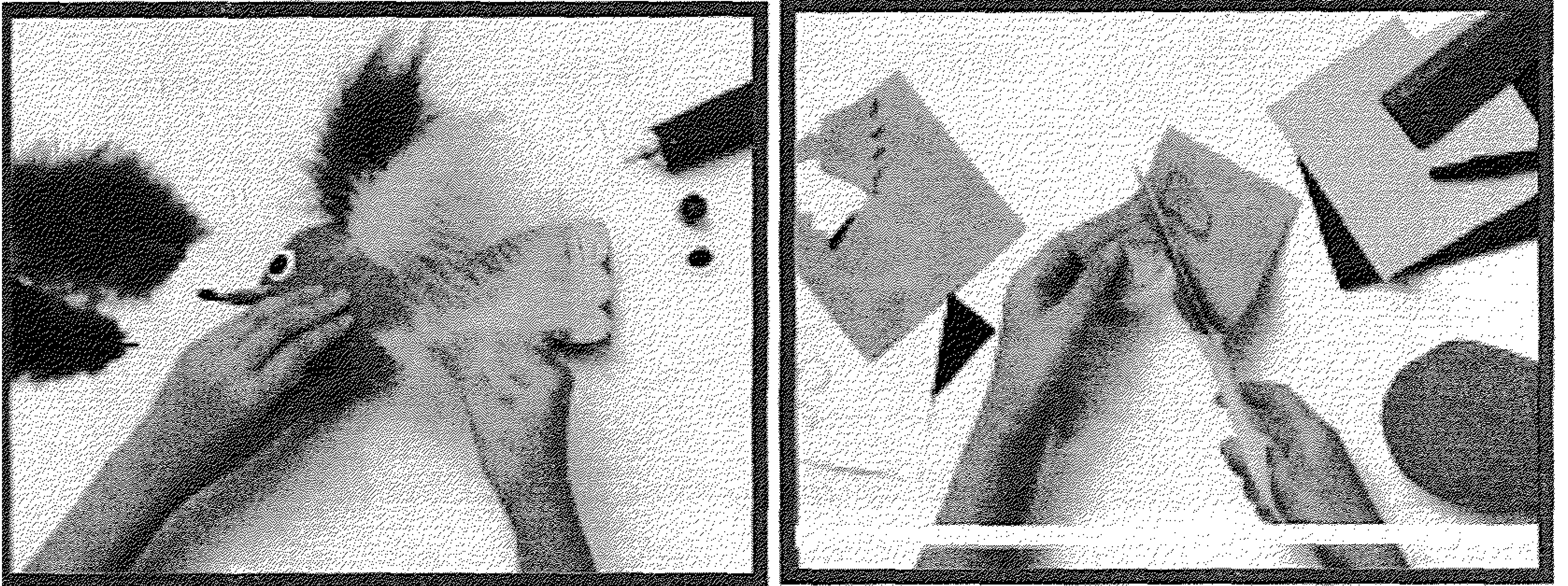


وصف اللعبة : تتكون هذه اللعبة من كرة قماشية (جورب ملون) تزين على هيئة طائر، ويمكن حشوها بأي مادة مثل نشارة الخشب، أو حبوب العدس، وبعد تزيينها بالريش الملون وتشكيلها على شكل طير، يقذفها الطفل في الهواء، ويحاول إبقاءها في الهواء دون أن تسقط إلى الأرض، مستخدما في ذلك القدمين والرأس والأرجل، دون استخدام اليدين، ويمكن لعبها فرديا أو ثنائياً.

طريقة صنع اللعبة :

1- احضر جوربا ملونا، واجعل زميلك يفتحه، ثم إملأه بحبوب العدس، أو نشارة الخشب، إلى كعب الجورب كما في المصور المجاور، لتعمل منه كرة وبعد ذلك اعقد الجورب عقدة شديدة.

2- احضر لباداً ملوناً، وشكل منه عينين ومنقاراً ثم الصقها بواسطة الغراء على الجورب، لعمل وجه، ثم احضر ريشا ملوناً واصنع منه ذيلاً للطائر حتى يجف، كما في المصورين التاليين.



هدف اللعبة: هو إبقاء الطائر في الهواء أطول مدة ممكنة دون استخدام اليدين، ويتم ذلك من خلال قذف الطائر في الهواء ثم إسقاطه إلى الركبة، وضربه بها ليرتفع ثانية في الهواء، مع مراعاة احتفاظ اللاعب بتوازنه، ويمكن استخدام الرأس أو عقب القدم من أجل ذلك، أو تمرير الطائر بين اللاعبين مع مراعاة عدم سقوطه إلى الأرض أطول مدة ممكنة. واللاعب الفائز هو من يبقي الطائر في الهواء أطول مدة زمنية ممكنة.

ملاحظة: يمكن استخدام الكرة العادية (البلاستيكية) لتنفيذ هذه اللعبة، وذلك بعد تزيين الكرة بالألوان.



9- لعبة التجميع (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة :

- أن يربط المتعلم بين الكلمة والصورة الدالة عليها.
- أن يركب المتعلم جملاً ذات معنى.
- أن يميز المتعلم بين الأحرف والأرقام.
- أن يقرأ المتعلم بطريقة صحيحة.
- أن يميز المتعلم بين الأعداد من (1 - 9).

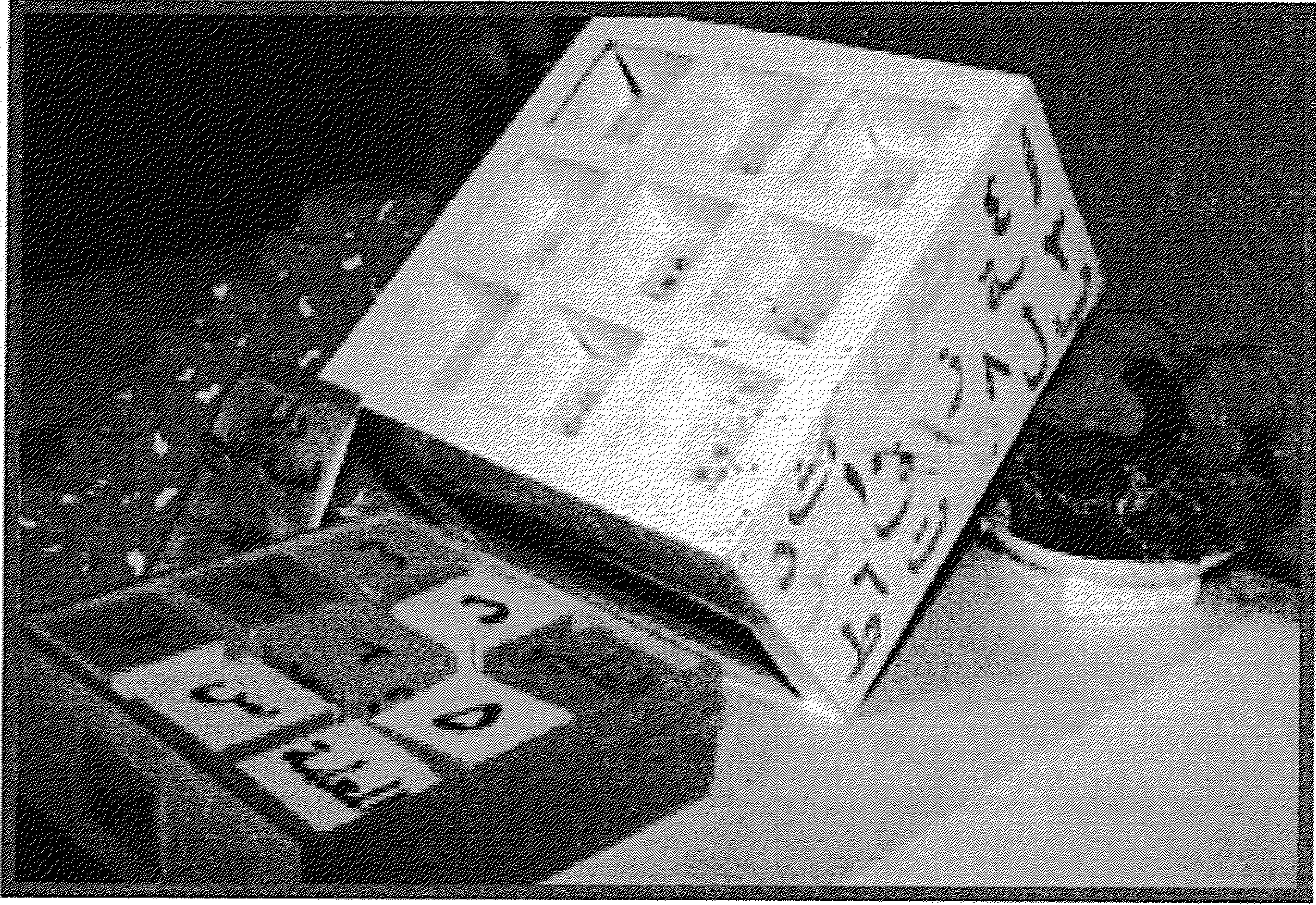
وصف اللعبة

تتكون اللعبة من الآتي:

- مكعبات خشبية عددها (9) مكعبات لها الحجم نفسه (7.5 x 7.5 x 7.5 سم).
- لاصق ملون لتغليف المكعب كل ثلاثة مكعبات لها اللون نفسه.
- صندوق خشبي مكون من تسع خانات لها نفس حجم المكعبات فيه درج مقسم إلى تسعة أقسام متساوية لحفظ المكعبات.

طريقة اللعب:

- يخرج الطالب مكعبات من الدرج المخصص له.
- يقوم الطالب بعد النجوم الموجودة في كل خانة مكعب.
- يقرأ الطالب الرقم الموجود على المكعب ثم يضعه في الخانة المناسبة لهذا الرقم.
- بعد أن يضع الطالب في الخانة المناسبة يظهر على سطح المكعب كلمة ثم يضع المكعبين الآخرين، فتتشكل جملة مفيدة، ثم يقرأ الطالب هذه الجملة.
- يكرر الطالب العملية مع المكعبات الأخرى فتتشكل لدى الطالب وعلى سطح المكعبات في هذه الحالة أحرف تتكون منها كلمة.
- في السطر الثالث من الصندوق يشكل الطالب ثلاثة مكعبات، ويظهر لديه على السطح مكعبات في هذه الحالة اسم حيوان (على المكعبين معاً) وعليه تنظيم المكعبات إلى أن تتشكل صورة الحيوان نفسه.
- يمكن للطالب أن يستدل إلى صحة عمله من خلال تكوينه لجملة صحيحة، أو كلمة صحيحة، أو اسم حيوان مع صورة له.



مصور لعبة التجميع

10- لعبة دولاب المعرفة (الحيلة، 1983-2003)



الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يربط الطفل بين الصورة وما يناسبها.
- أن يربط الطفل بين الموضوع وما يناسبه من معارف مرتبطة به.
- أن يتعرف الطفل إلى معلومات ومعارف مختلفة.

مصور لعبة دولاب المعرفة

وصف اللعبة:

- تتكون اللعبة من : طبق كرتون مقوى يشكل القاعدة لها، وثلاث كراتين أخرى، دوائر مختلفة الأحجام مثبتة على طبق الكرتون المقوى من مركزها بواسطة كلبس فرنسي، ومرتبة من الأكبر تجاه القاعدة إلى الأصغر ثم الأصغر .
- تحتوي الدوائر الثلاث على ما يأتي:

* الدائرة الكبرى: تحتوي على اسم الموضوع المراد تقديمه أو عنوانه.
* الدائرة الصغيرة: تحتوي على صورة تدل على جزء من الموضوع.
* الدائرة الصغرى: وتحتوي على وصف للصورة التي تشكل معلومة صغيرة أو جزء من الموضوع المذكور في الدائرة الكبيرة.

- تكون هذه الدوائر متحركة، فالموضوع يقابل المعلومات والصور في الدوائر الأخرى فيعمل المعلم على لف هذه الأقراص ليضع صورة معينة مقابل معلومة أخرى أو اسم موضوع آخر ويطلب من الطالب لف القرص لتتلاءم الصورة مع ما يدل عليها أو يتلاءم معها.
- تتكون كل دائرة من ثلاثة قطاعات لتشكيل المعرفة بما يناسبها من قطاعات الدوائر الأخرى.
- تستخدم هذه اللعبة في جميع المواد الدراسية دون استثناء ويمكن استخدامها في تكوين الكلمات باحتواء كل قطاع على حرف اللغة العربية لتشكيل كلمات (تتكون من ثلاثة حروف وهكذا) أو لتكوين جمل مفيدة تتكون كل جملة من ثلاث كلمات.
- تستخدم هذه اللعبة بشكل فردي أو بشكل جماعي بحيث نلف القرص ونطلب من الطالب ترتيب الأقراص بشكل صحيح وإن رتبها أخذ علامة، وإلا يخسر وينتقل الدور لزميله الآخر.

11- لعبة اختبر نفسك (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يجري الطالب العمليات الحسابية بسرعة ودقة.
- أن يكتشف الطالب جوانب القصور في معلوماته ويعالجها.

وصف اللعبة:

تتكون هذه اللعبة من بطاقة كرتونية مقاس (A4) بها عدد من المربعات يعادل العمليات الحسابية المراد اختبار المتعلم بها.

يكتب فوق كل مربع العملية الحسابية (كما في المصور).

- خلف البطاقة توضع الإجابة خلف العملية بالضبط.
- تفرغ المربعات بواسطة مشرط.

مصور لعبة اختبر نفسك

طريقة اللعب:

يمكن من خلال هذه اللعبة أن يختبر الطالب نفسه بالمعلومات التي تحويها البطاقة أو إجراء منافسة بين طالبين.

- يضع الطالب ورقة بيضاء (A4) تحت هذه البطاقة.
- يكتب الطالب نتائج العمليات الظاهرة على الواجهة الأمامية للبطاقة داخل المربع (يظهر داخل المربع الورقة البيضاء).
- بعد أن ينهي الطالب الإجابة يقلب البطاقة ويضعها على الورقة البيضاء التي أجاب عليها، ثم يضع إشارة (✔) عند كل إجابة مطابقة.
- يقوم الطالب بعد الإجابات الصحيحة ويعطي نفسه درجة (علامة).

12- لعبة الطوق والسهم (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التدرب على الرمي (دقة التصويب)

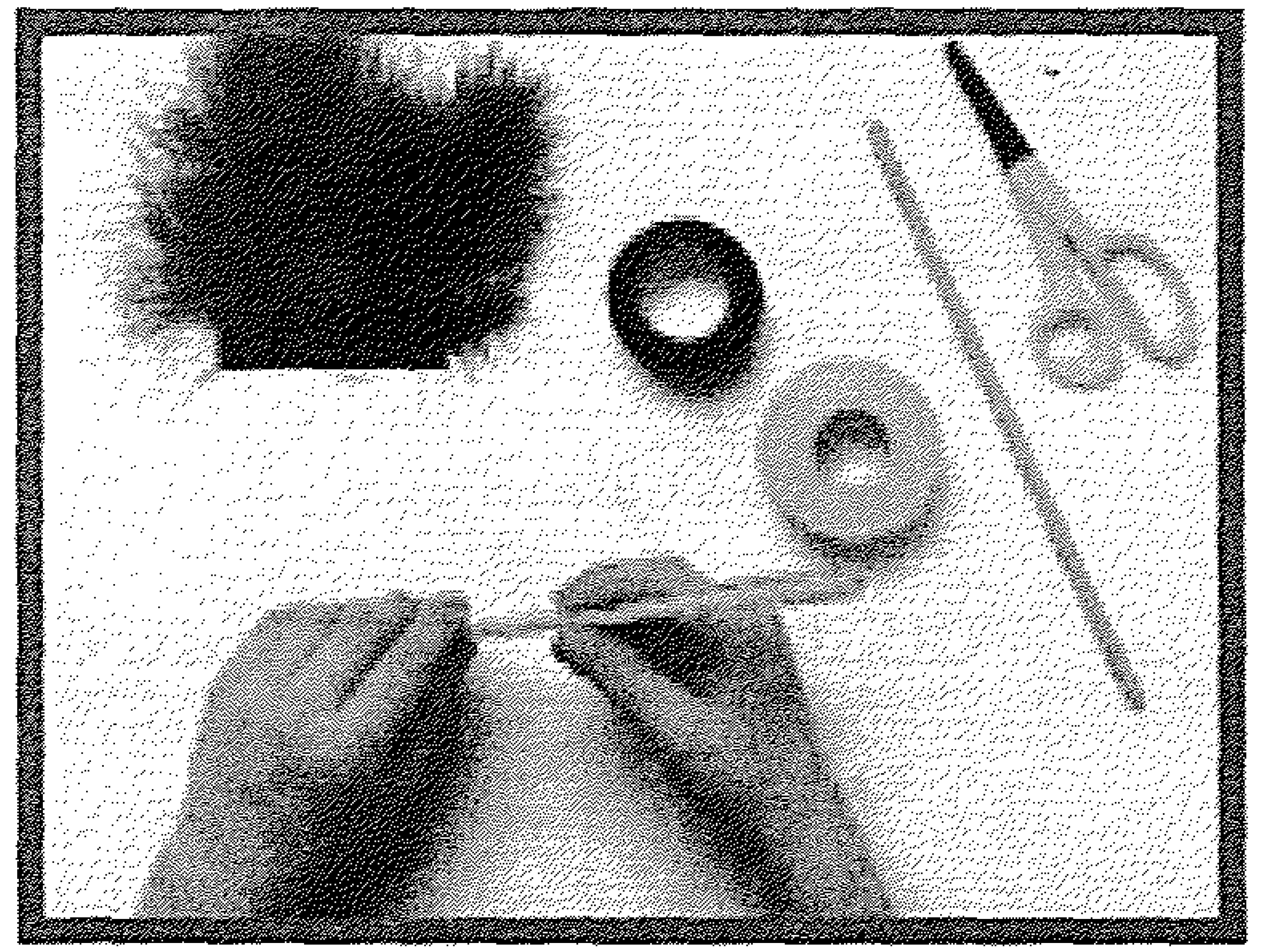
وصف اللعبة:

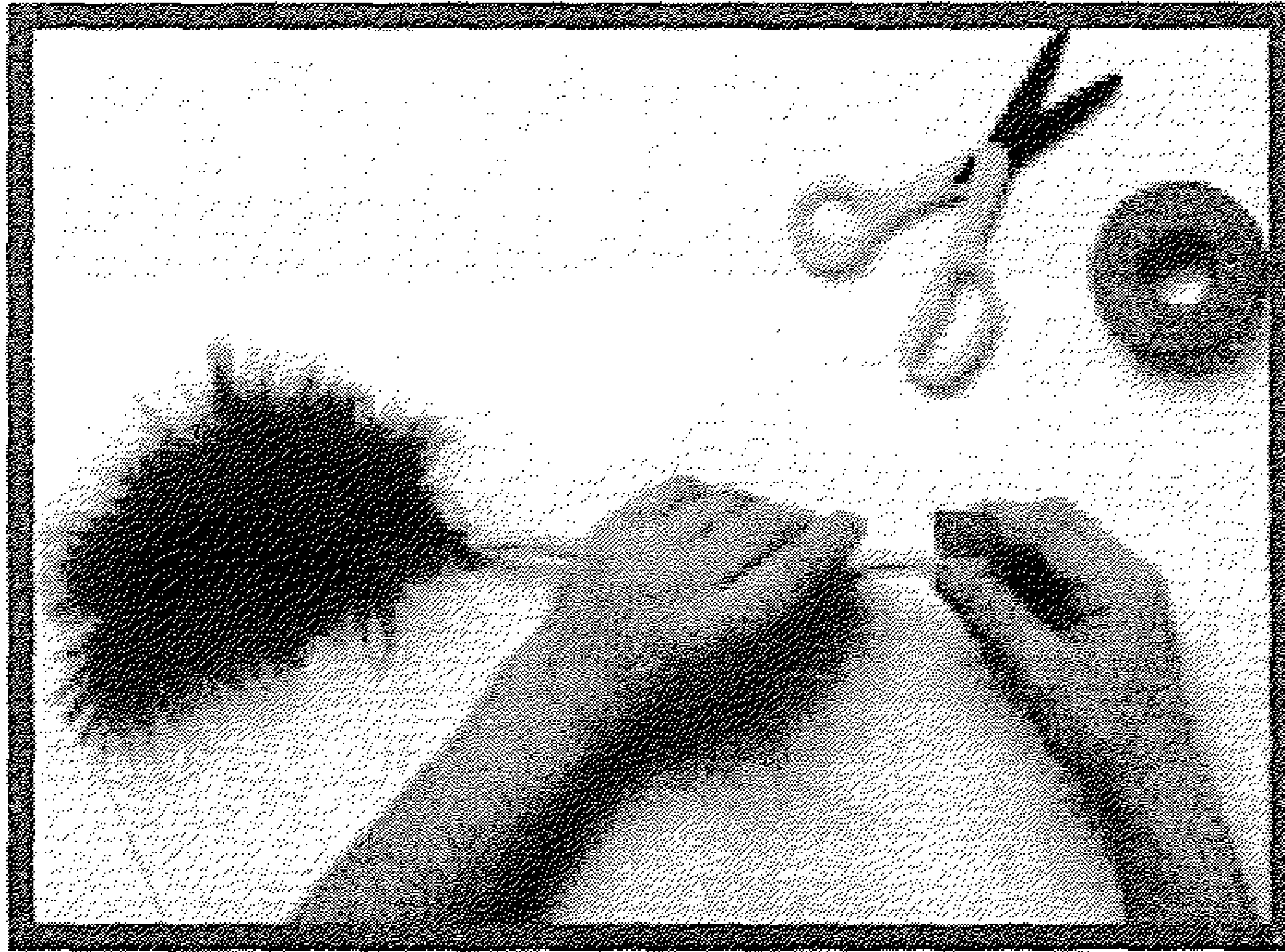
تتكون هذه اللعبة من طوق وسهم، بحيث يقذف اللاعب السهم باتجاه الطوق، وتحسب النقاط حسب نقطة دخول السهم إلى الطوق، فإذا دخل السهم من دائرة المركز يكسب اللاعب "عشر نقاط"، وإذا دخل من الدائرة الثانية المحيطة بالمركز يكسب اللاعب "خمس نقاط"، أما إذا دخل من الدائرة الثالثة المحيطة بالدائرة الثانية، فإنه يكسب "نقطتين"، وإذا دخل من مكان آخر، أو خرج من خارج الطوق فإن اللاعب لا يفوز بأي نقطة.

طريقة صنع اللعبة:

1- صنع السهام:

تصنع السهام من خلال إحضار عيدان من الخشب طول الواحد منها (20سم)، ثم تلصق على كل عود ريشتين من ريش الطيور، ويفضل أن يكون الريش ملونا، ثم يزين العود بشريط لاصق ملون، وبذلك نحصل على عدد السهام الذي نريد، كما في المصورين أدناه.



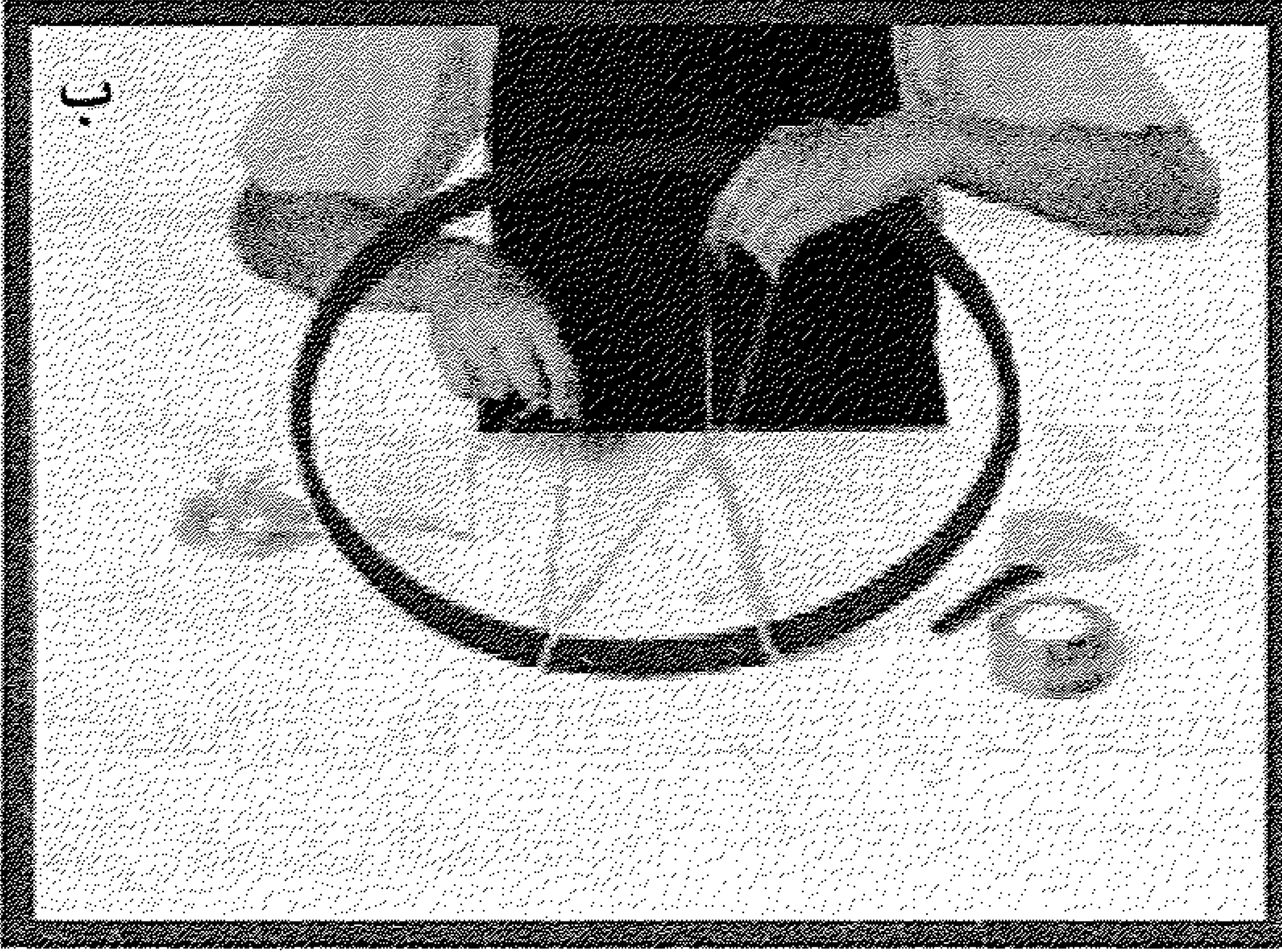


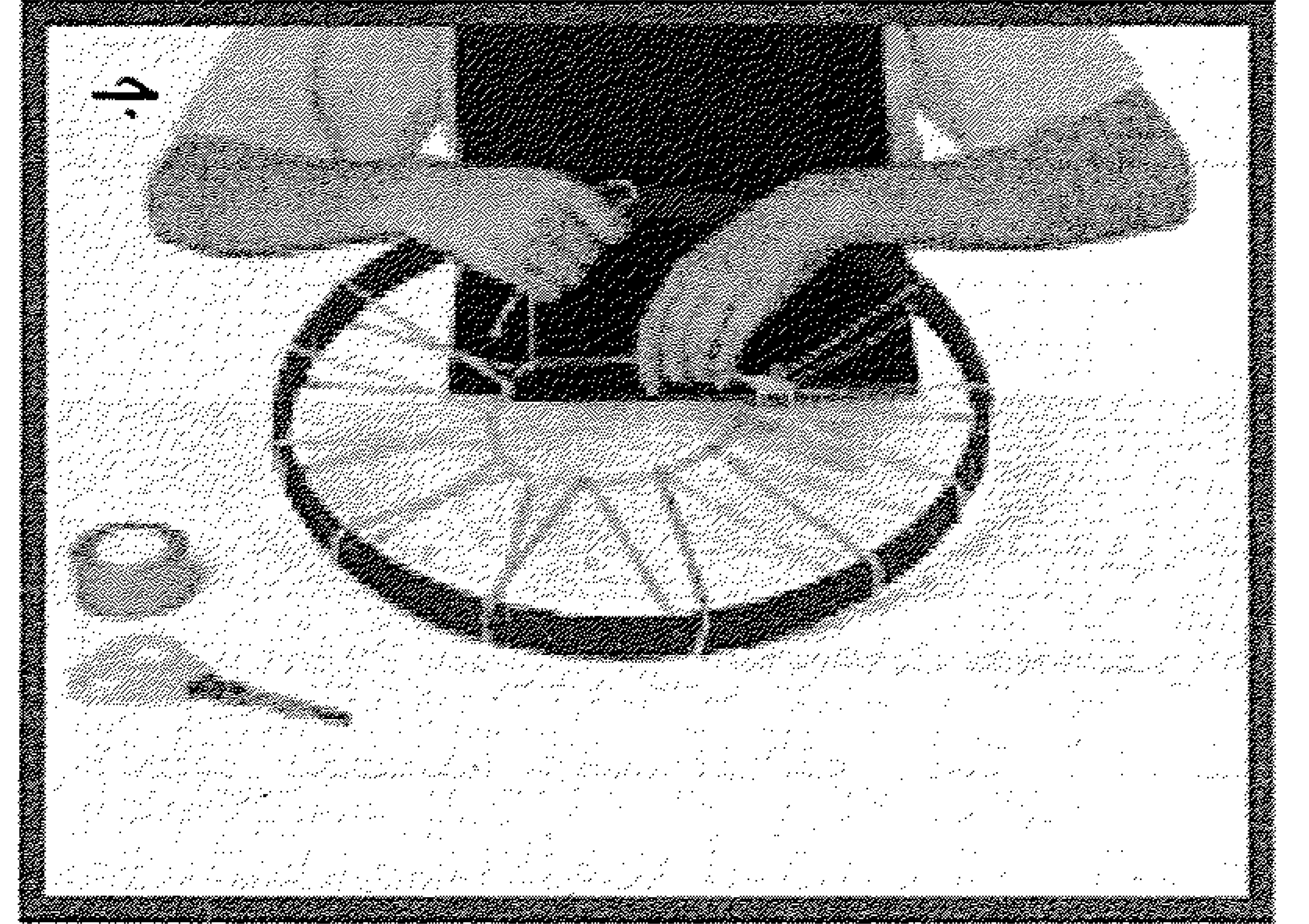
2- صنع الطوق:

أ- أحضر طوقا من الخشب (طوق تطريز) أو سلكا مغطى بالبلاستيك، وشكله على شكل طوق نصف قطره (20-25 سم)، ثم لف حول الطوق شريطا لاصقا ملونا، مع الحرص على أن تكون اللفات متراكبة وتغطي كامل الطوق كما في المصور المجاور.



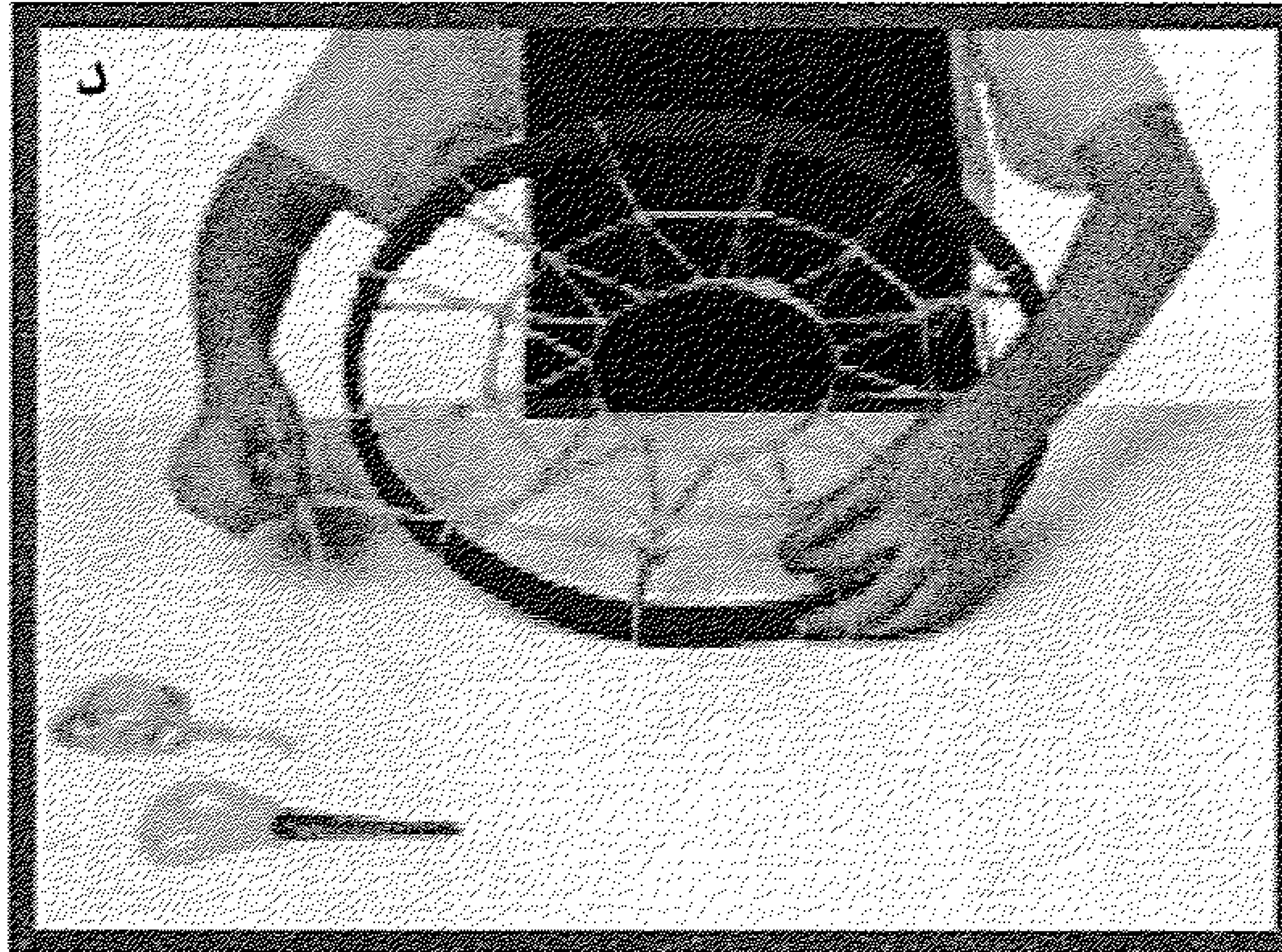
ب- أحضر خيطاً، وليكن ملونا، واعمل في أحد طرفيه حلقة، ثم در بالطرف الآخر للخيط حول الطوق ثم عد به إلى الحلقة، واسلكه حولها، كما في المصور أدناه.



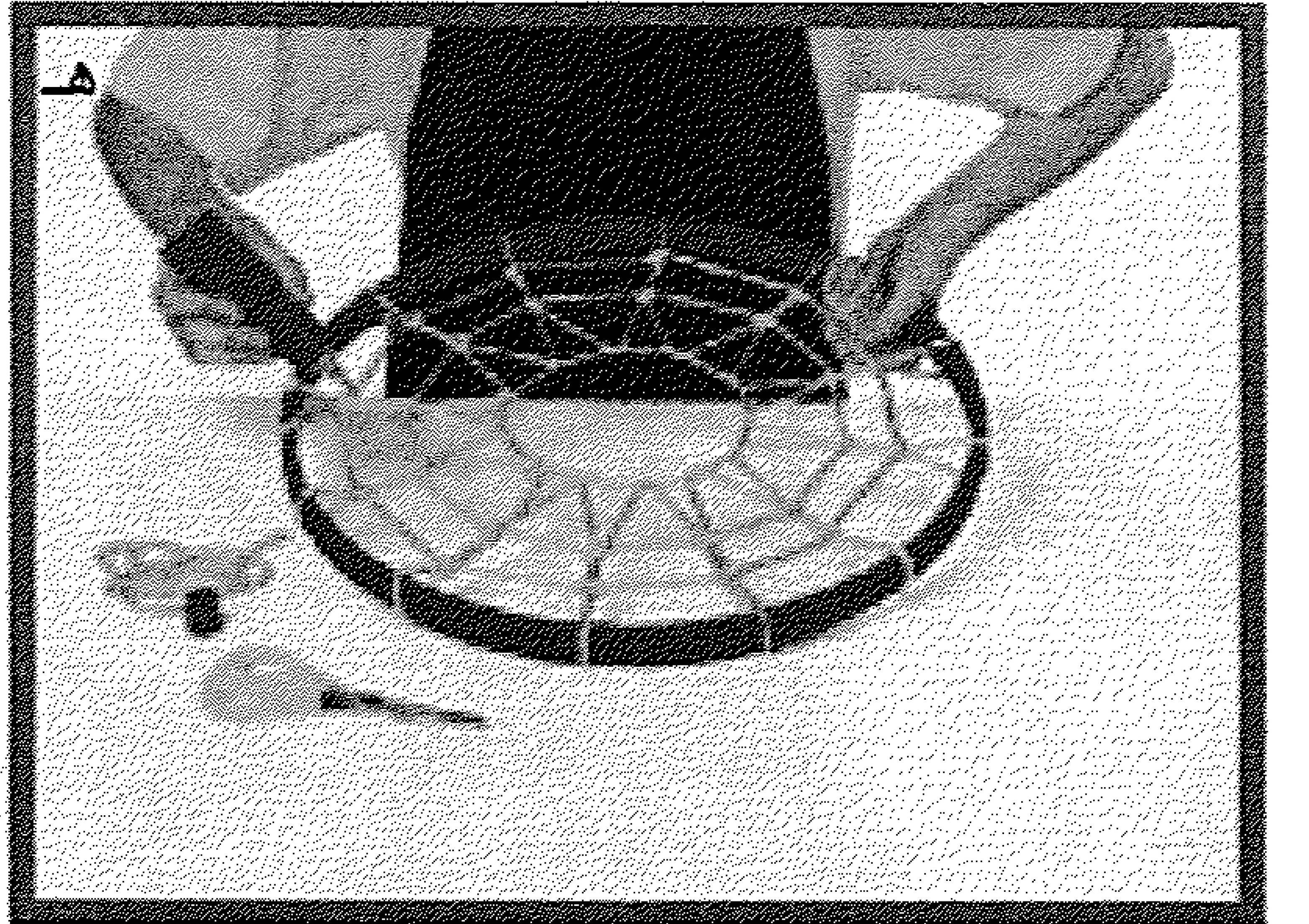


ج- كرر هذه العملية إلى أن تكمل الدورة حول الحلقة، ثم ألصق أطراف أشعة الخيط إلى الطوق بشريط لاصق، واختم ذلك بأن تعقد الخيط إلى الطوق كما في المصور المجاور.

د- احبك قطعة من الخيط حول الأشعة، واعقدها بإحكام عند كل تقاطع، ثم كرر الأمر مع قطعة خيط أخرى لتشكل معاً شعاعاً، كما في المصور المجاور.



هـ- عند تقاطع الخيوط، قم بتغرية عقدة الخيط لتثبتها في مكانها، ثم اترك الطوق ليجف تماماً قبل استخدامه كما في المصور المجاور.



بعد ذلك يصبح لديك عدداً من الأسهم جاهزة للعب وكذلك الطوق، ويوضع الطوق في مكان مرتفع على مستوى نظر اللاعب، وعلى بعد (3 م) من اللاعبين، ويقوم أحد اللاعبين برمي السهم الأول وتسجل النقاط التي حصل عليها، ثم يأتي دور اللاعب الآخر، وبعد خمس دورات تجمع النقاط، واللاعب الفائز هو من يحصل على أكبر عدد ممكن من النقاط.

13- لعبة مدينة الأعداد (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف:

تعليم الطفل عمليتا الجمع والطرح في ثلاث وأربع منازل بشكل جيد،

الفئة المستهدفة:

أطفال من (8 - 10) سنوات أي ما يعادله في المراحل التعليمية من الصف الثاني الأساسي وحتى الصف الخامس .

وصف اللعبة:

اللعبة هي عبارة عن مجسم لمدينة بسيطة جداً تحوي عدداً من المعالم فأنت سوف تتجول في المدينة بسيارتك حيث يوجد شوارع سوداء عليها أسهم ملونة تشير إلى اتجاهات حسب رأس السهم ويصادفك في أثناء مسيرك مجموعات من المباني بعضها خضراء اللون التي تدل على بيوت وأخرى حمراء التي تدل على الكازيات التي سوف تستخدمها لتعبئة الوقود خلال مسيرك. ويوجد بجانب كل مبنى من هذه المباني رقم خاص به.

وهناك إشارتين في اللعبة للبداية والنهاية ومبنيين مختلفين في الشكل عن باقي المباني يدلان على فرصتين.



مصور لعبة مدينة الأعداد

واحذر في أثناء مسيرك فهنالك بعض المطبات فقد تقع في السجن أو البرك الموجودة، وكذلك ستجد بطاقات بلونين أخضر وأحمر عليها مجموعتان من الأسئلة والإجابات إضافة إلى كيس صغير يوجد فيه مجموعة من الهدايا البسيطة للفائز.

طريقة اللعب:

1- لتنقل في هذه اللعبة يكون عن طريق سيارة تنقلك من مكان إلى آخر إلى الشوارع حسب الأسهم الموجودة وستجد قطعة بلاستيكية على شكل سيارة ستستعملها في التنقل. وهذه السيارة طبعاً تحتاج إلى الوقود وسيتم تعبئتها من خلال كازيات متناثرة في المدينة وسيكون المرور عليها إجبارياً.

2- والآن سنوضح لك كيفية التعبئة: ستمر في شارع البداية وستواجهك كازية وبجانبها رقم مثلاً (1) فابحث عن البطاقة الحمراء اللون والتي تحمل سؤال الكازية رقم(1) وعليك حله، وللتأكد من صحة إجابتك، توجد الإجابات الصحيحة بداخل البطاقة نفسها، فإذا كان جوابك صحيحاً فأنت قد ملأت سيارتك وقوداً وعليك الإسراع والبحث عن كازية أخرى لتكسب وقوداً. وتذكر أن عليك المرور على كل الكازيات دون أن تترك شيئاً.

3- أما الأسئلة الرئيسة في اللعبة فهي على شكل بيوت خضراء عندما تمر عليها تجد بجانب كل بيت أخضر رقما فابحث في البطاقات الخضراء عن البطاقة التي تحمل الرقم الموجود عليها فستجد الجواب داخل البطاقة فإن كان الجواب صحيحاً تكمل السير في الشارع حسب الإشارة الزرقاء وإذا كان خطأ تتبع الإشارة الحمراء وهكذا حتى تصل إلى خط النهاية.

4- هناك أسئلة مختلفة قليلاً فمثلاً سؤال رقم (7) إذا كانت الإجابة صحيحة تتبع السهم الأزرق وإذا كانت خطأ تدخل السجن وحتى تخرج من السجن يجب أن تحل سؤالاً في بطاقة مكتوب عليها سؤال للخروج من السجن.

أيضاً السؤالين أرقام (8) و(5) إذا كانت الإجابة خطأ تقع في البركة وحتى تخرج منها تحل سؤالاً للخروج من البركة.

5- هناك فرصتان في اللعبة تجدهما بأشكال مختلفة عن باقي الأبنية، واحدة باللون الأصفر تجد السؤال عليها والأخرى بلون آخر تجد السؤال عليها أيضاً، وهذا السؤال إذا كانت إجابته صحيحة تعبر فوق الجسر وبهذا تكون قد اختصرت المسافة ووصلت للنهاية بسرعة أما إذا كان خطأ فلن تخسر شيئاً وستكمل الطريق الاعتيادي بشكل عادي وتكمل الإجابة عن الأسئلة حتى تصل إلى النهاية ولكن دون أن تصعد الجسر.

6- سؤال رقم (4) في البيوت الخضراء إذا كان الجواب صحيحاً تكون قد فزت ووصلت إلى النهاية أما إذا كان خطأ فيجب أن تعود من بداية اللعبة مرة أخرى وحظاً أوفر.

7- عند بداية اللعبة تجد طريقين يمكنك أن تسير في أي منهما حسب ما تريد وبعد ذلك يصبح السير حسب الجواب هل هو صحيح أم خطأ.

8- الاتجاه في هذه اللعبة مهم فلا يجوز أن تسير في الشارع الواحد باتجاهين مختلفين بل باتجاه واحد حسب اتجاه السهم الموضوع.

ملاحظة:

- الوقت مهم أيضاً في هذه اللعبة فيجب أن تراعيه واللعبة تحتاج تقريباً إلى (15) دقيقة في متوسطها، هذا إذا كان اللاعب أيضاً متوسط الذكاء لذا راعي أن تحلها بسرعة لأنك إذا أنهيت اللعبة في أقل من ذلك تكون لاعباً ذكياً وللفوز بتفوق ليس من الضروري إنهاء اللعبة بنجاح بل يجب أن تحلها في الوقت المحدد أو أقل منه.
- لا يشترط أن تتبع التسلسل في الأرقام يعني أن الأرقام الموجودة على المباني غير متسلسلة لذا يجب عليك إتباع الأسهم من إشارة البداية إلى النهاية وكلما صادفك سؤال تحله دون أن تراعي التسلسل في الأرقام فهذه الأرقام وضعت لكي تفرق كل مبنى عن الآخر، ما هو السؤال التابع له وعلى أي بطاقة.
- لا يشترط أن تسير بالسيارة على الشوارع بشكل دائم يمكنك أن تنقلها على الشارع دون أن تبقى ملتصقة.
- الأسئلة الأساسية في اللعبة تتبع للبيوت (المباني الخضراء) وفي كل بيت تصل عنده يطرح عليك سؤال وتحله وتبعاً للجواب تتجه حسب الأسهم، أما المباني الحمراء فهي لمساعدتك وتعتبر الوقود للسيارة، فإذا كان جوابك صحيحاً تكون قد ملأت سيارتك بالوقود وتستطيع أن تكمل اللعبة، أما إذا كان الجواب خطأ فيجب أن تسرع لتصل إلى كازية أخرى وتعبئ سيارتك بالوقود ولكن لا دخل للحل بالأسهم، يعني تسير في الاتجاه نفسه سواء أكان الجواب صحيحا أم خطأ.

14- لعبة تصنيف الحيوانات (الحيلة، 198-2003)

الأهداف التي يتوقع من الطفل تحقيقها عند لعبه بهذه اللعبة:

- أن يصل الطالب بين صورة الحيوان وصورة ابنه في أثناء لعبه باللعبة بدقة ومهارة.
- أن يصنف الطالب الحيوانات إلى آكلة للحوم وآكلة للأعشاب وآكلة للحوم والأعشاب معاً.
- أن يذكر الطالب أسماء أربعة من الحيوانات آكلة الأعشاب بعد الانتهاء من اللعب.

وصف اللعبة:

تتكون اللعبة من قطعة كرتونية تحوي صوراً لعدد من الحيوانات. يقوم التلميذ من خلال هذه

اللعبة بتنسيق وتركيب تلك القطع بحيث تتصل مع بعضها بعضاً بشكل صحيح إلى أن ينتهي بقرص دائري مجزأ إلى أربع مجموعات هي:

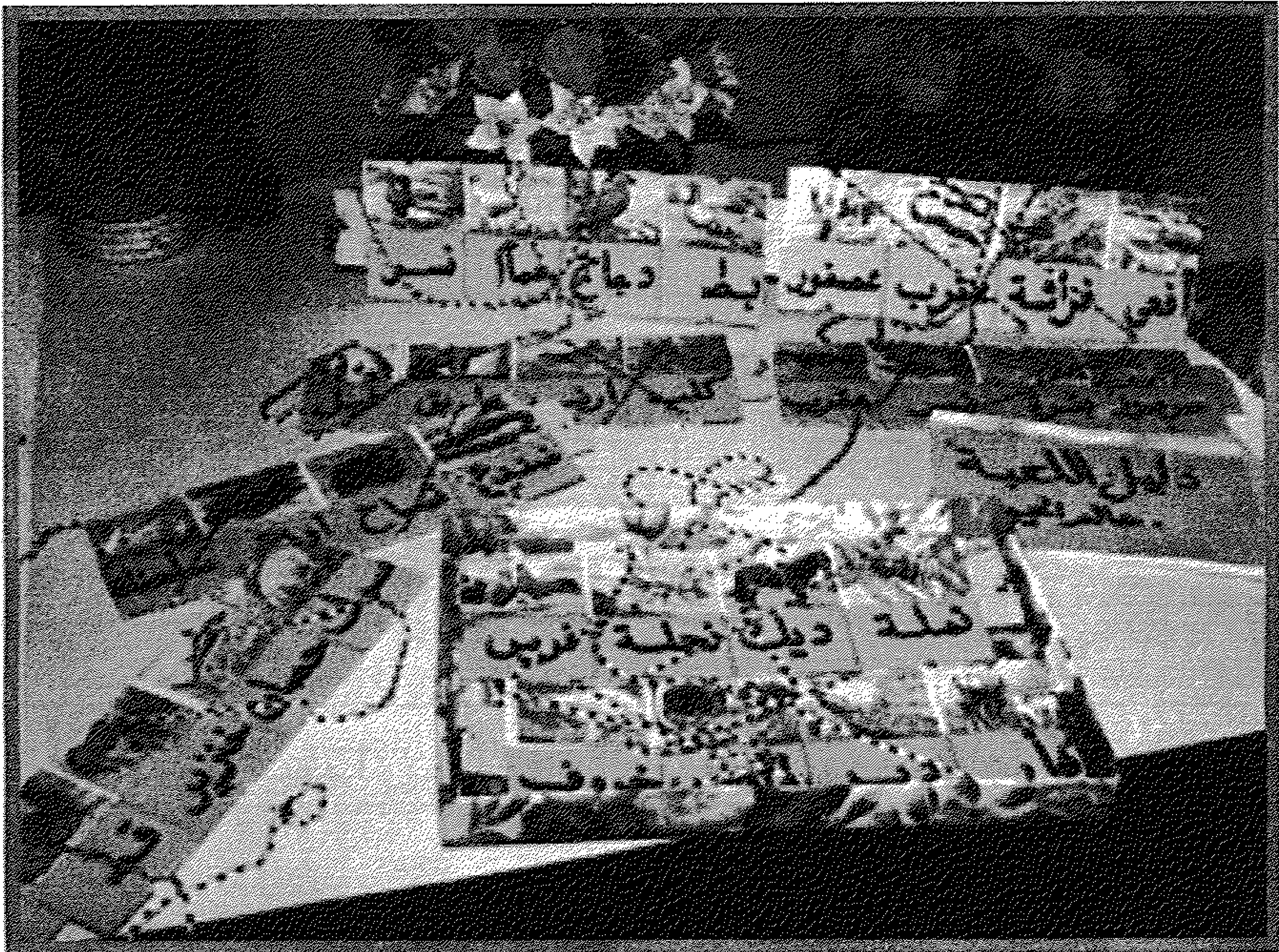
" الحيوان وابنه " و"حيوانات آكلة اللحوم " و"حيوانات آكلة الأعشاب" و"حيوانات آكلة لحوم وأعشاب".

المادة التعليمية:

- مجموعة صور لحيوانات آكلة الأعشاب.
- مجموعة صور لحيوانات آكلة اللحوم.
- مجموعة صور لحيوانات آكلة لحوم وأعشاب.
- مجموعة صور لحيوانات مع أبنائها.

المواد المستخدمة في إعداد اللعبة:

أ- قطعة كبيرة من الكرتون المقوى.
ب- ألوان مائية.
ج- صور لمجموعة من الحيوانات.
د- ورق لاصق شفاف وآخر ملون.
هـ- مشرط ومقص.
و- مسطرة وقلم رصاص وقلم تخطيط.



مصور لعبة تصنيف الحيوانات

طريقة عمل اللعبة.

- قص الكرتونة على شكل قرص دائري نصف قطره "خمسة وثلاثون سنتميتراً".
- ارسم أرضية اللوحة بواسطة الألوان المائية وهي عبارة عن أشجار وبحيرات وأعشاب.
- قص صور الحيوانات بطريقة مناسبة ثم صنفها حسب غذائها.
- نسق الصور وألصقها بالشكل الذي يحقق الهدف منها.
- اقلب اللوحة ثم قسمها إلى مربعات ثم ارسم دوائر متساوية على أضلاع المربعات.
- استخدم اللاصق الشفاف لحفظ وجه اللوحة من التلف.
- رقم المربعات من الخلف قبل القيام بقصها وهذه الخطوة تساعد التلاميذ الذين هم دون السادسة على تركيب القطع بشكل أسرع.
- باستخدام المشرط والمقص اعمل على قص المربعات كما هو محدد خلف اللوحة.
- اصنع صندوقا كرتونيا مناسبا لحفظ قطع اللعبة ثم غلفه بورق لاصق شفاف واحفظ القطع بداخله.

مميزات اللعبة:

- تعتبر من الألعاب التي تلعب فردياً أو جماعياً حيث يمكن أن يشترك في لعبها مجموعة من الأطفال (أربعة إلى خمسة أطفال).

15- لعبة صيد الأسماك (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة

1- ان يُكّون الطلبة جُمل مفيدة بسرعة واتقان.

2- ان يحل الطلبة مسائل حسابية متنوعة بسرعة واتقان.

مكونات اللعبة: كرتون ملون، لاصق شفاف لتغليف الكرتون، قطن لحشو الأسماك خيوط حريرية لخياطة أطراف كل سمكة، براغي توضع داخل فم السمكة.

- أقلام فلوماستر للكتابة على بطن السمكة، مقص، مكبس، مشرط.
- مكونات السنارة: سلك معدني قابل للثني ملفوف عليه أوراق لتسميكه لاصق ملون يلف على السنارة لتثبيتها ولإعطائها منظرا جماليا بها مغناطيس مثبت بخيط مدلى من السنارة.
- صندوقين من الكرتون المقوى مغلف بلاصق ملون لجذب انتباه الأطفال سيستخدمان كحوضين للأسماك (حوض لمادة اللغة العربية، وحوض لمادة الحساب).

أسماك مصنوعة من الورق المقوى والملون ومحشوة بالقطن، ويوضع داخل فك كل سمكة برغي حتى يسهل انجذابها نحو المغناطيس المعلق في نهاية السيارة.



مصور لعبة صيد الأسماك

طريقة اللعب:

- يقوم الطلبة المتنافسين بعملية اللعب تحت إدارة وإشراف المعلم الذي يقوم بدور الحكم. ويتم تحديد من هو البادئ باللعب من خلال طرح سؤال على الطالبين والطالب المبادر بالإجابة الصحيحة يكون هو البادئ في اللعب.

- يبدأ الطفلان باصطياد الأسماك بشكل عشوائي والطفل الذي يتمكن من تركيب جملة أو حل مسألة الحساب (بالنسبة للعبة الحساب) يحصل على نقطة ويقوم المعلم بتسجيل النقاط والطالب الذي يحصل نقاطاً أكثر هو الطالب الفائز ويكون التعزيز والتشجيع أولاً بأول من قبل الطلاب الموجودين في الصف.

16- لعبة لوحة الجيوب الفردية (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- تركيب الكلمات أو الجمل.
- تحليل الكلمات أو الجمل.

مكونات اللعبة

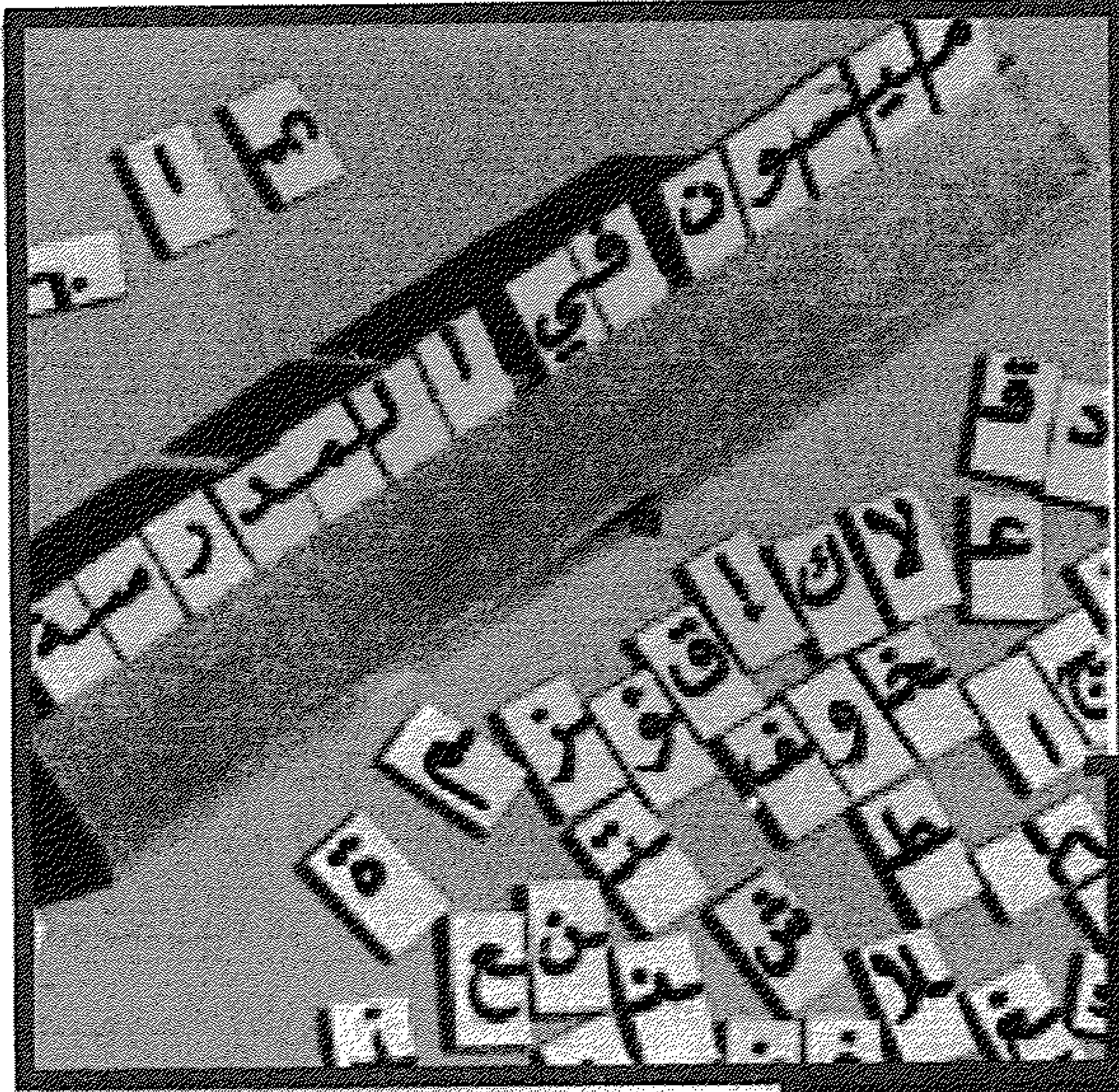
تتكون هذه اللعبة من لوحة جيوب ولكن بمقاسات صغيرة، مكونة من ستة جيوب، كل واحد من الجيوب الأربعة مقسم إلى سبعة أقسام، وبذلك يصبح لدينا (28) جيباً صغيراً، توضع في كل جيب منها أشكال حرف معين (الحرف في أول الكلمة، الحرف في وسط الكلمة، الحرف في نهاية الكلمة) وبذلك يصبح لدينا في هذه الجيوب حروف اللغة العربية بأشكالها.

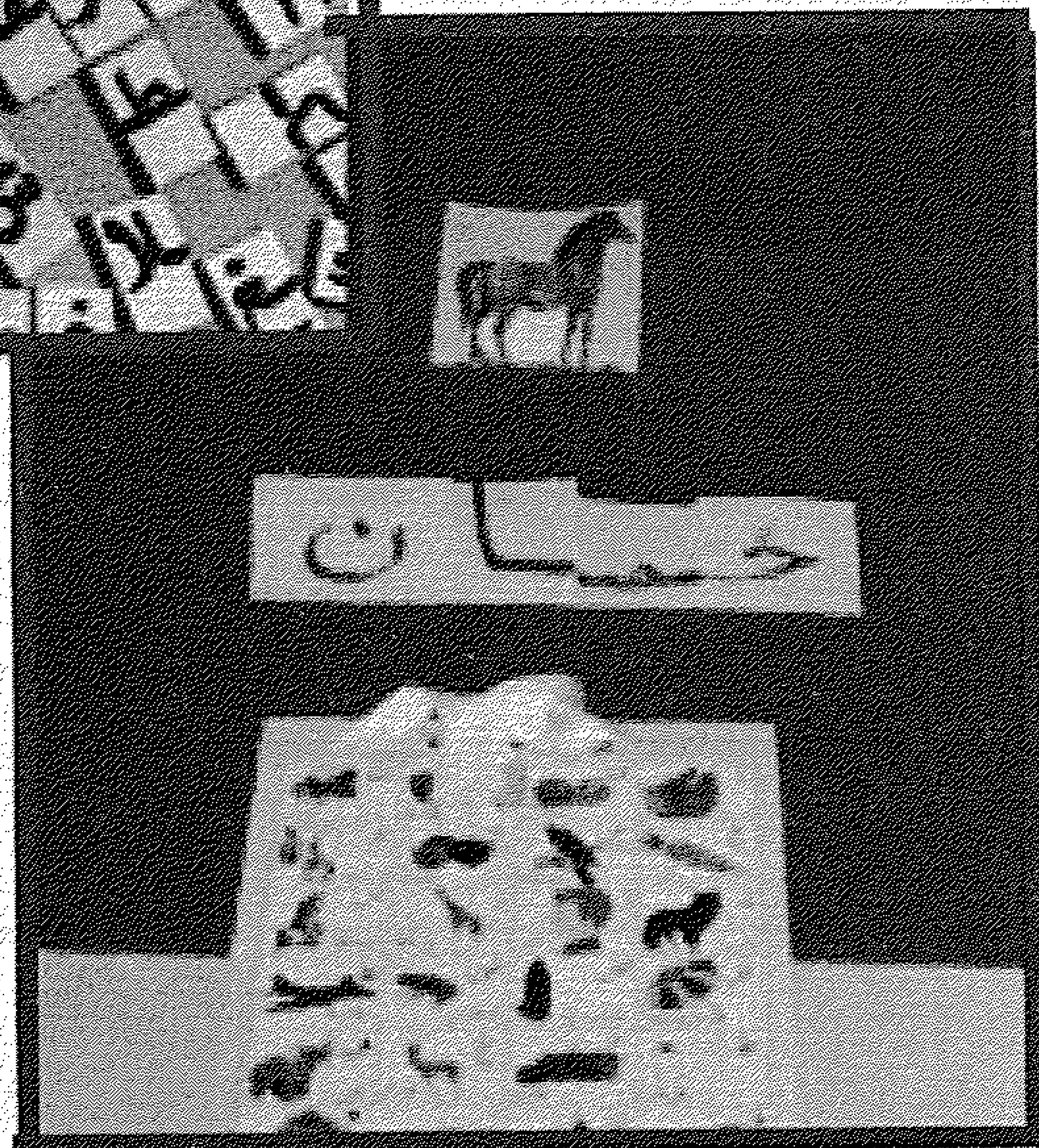
طريقة اللعب:

- يطلب المعلم من الطلبة تكوين كلمة معينة أو جملة من الحروف على أن تشكل هذه الكلمة في الجيب الخامس أو السادس، والطالب الذي ينهي أولاً هو الفائز.

- أو يعرض المعلم على طلبته صورة، ويطلب منهم تشكيل الكلمة التي تدل على الصورة، والطالب الذي ب...

- أو يعر... جـملة ويطلب... الحـروف المتـ... والطالب الذي... هو الفائز.





مصور لعبة لوحة الجيوب الفردية

17- مروحة ترتيب الكلمات في جمل مفيدة (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة

- تنمية القدرة على التعبير والتمييز السمعي البصري.
- بناء جمل مفيدة من كلمات مبعثرة يعرف الطالب قراءتها ومعناها.

خصائصها:

- مجموعة بطاقات مرتبة بشكل مروحة اليد تدور حول محور هو مسمار ذو شعبتين (كلبس فرنسي).
- تحمل كل بطاقة منها مجموعة كلمات مرتبة من (1 - 3).
- يمكن تحريك البطاقات بحيث يتيسر ترتيب الكلمات وتعديل الترتيب لتشكيل جملة لها معنى.
- تحمل البطاقة في الوجه الخلفي أرقاماً بعدد الكلمات وإذا ما رتبت بالتسلسل من (1 - 6) أعطت أحد الاحتمالات الصحيحة لترتيب جملة مفيدة.
- يفصل بين الكلمات المبعثرة للجملة بطاقة فارغة لتفصلها عن مجموعة كلمات أخرى لجملة ثانية.
- قد تحمل البطاقة الأولى من كل مجموعة كلمات رقم الدرس في الكتاب المقرر.
- تحتوي كل مروحة على عدد من الجمل أي الكلمات التي تشكل جملاً.

طريقة إعدادها:

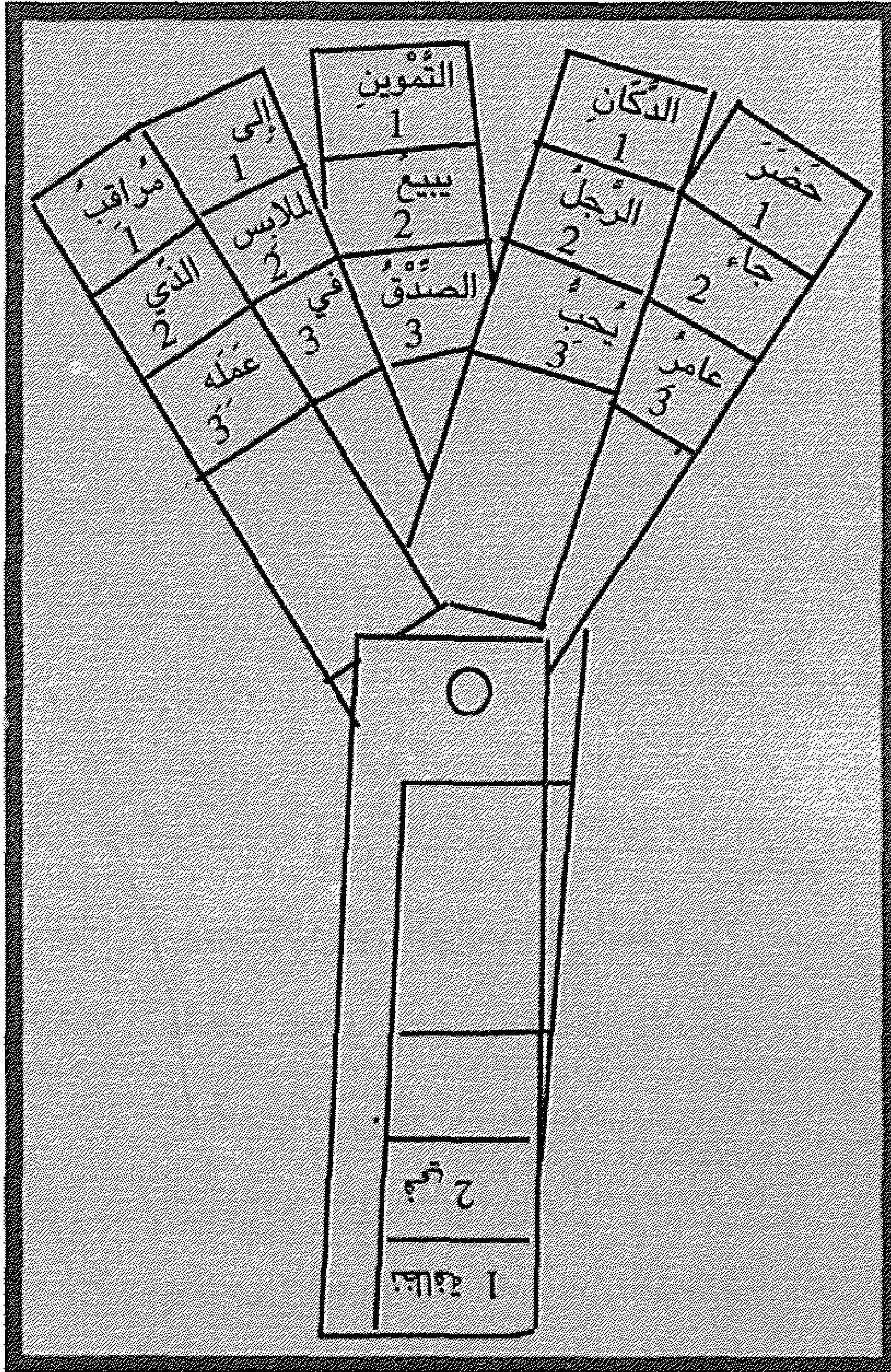
- تغطى صفحة الورق أو الكرتون بالورق الشفاف اللاصق.
- تقص الورقة بعد ذلك من النصف بحيث يفصل بين مجموعة الكلمات التي في أعلى الصفحة وبين مجموعة الكلمات التي في أسفل الصفحة.
- يقص الورق الزائد في الطرفين الأيمن والأيسر فقط.
- يقص طولياً حسب الخط الأسود بين كلمات المجموعة الأولى .
- تثقب الأوراق المقصوصة بثقابة الورق من الطرف الأسفل للبطاقات ويوضع الدبوس (الكلبس الفرنسي) ذو الشعبتين في الثقب.
- يقص القسم الأسفل من البطاقة بالطريقة ذاتها وتثقب من الطرف الأسفل جميع البطاقات المقصوصة، وتضاف باقي الأوراق بالطريقة ذاتها.
- تستكمل باقي الأوراق منها.
- يدرب المعلم طلبته على طريقة استخدام المروحة كما يأتي:

- يقوم المعلم بكتابة كلمات الجملة المبعثرة على السبورة ويشير إليها في مروحة الطلبة.
- يسأل المعلم سؤالاً جوابه مناسب لجملة يمكن تشكيلها من مجموعة الكلمات المبعثرة هذه.
- يطلب تشكيل الجملة باختيار الأولى من الجواب ويتأكد من تحديد ذلك في مروحة الطلبة ثم الكلمة الثانية وهكذا حتى نهاية الجملة.
- من الضروري أن يحدد للطلبة رقم مجموعة الكلمات أهو واحد أم اثنين أم ثلاثة. لأن الرقم واحد يشير إلى جملة رقم (1) في المجموعة، والجمل الثلاث هي مجموعة أحد دروس الكتاب المقرر وبعد أن يدرب المعلم طلبته على استخدام المروحة بالطريقة التي ذكرت. ويمكن أن يوظف المروحة بطريقة مختلفة حسب مستوى الطلبة الفردي والزمري ومثال ذلك ما يأتي:
- قد يطلب من الطلبة تشكيل جملة مفيدة ثم كتابتها في الكراس.
- أو يطلب منهم المطابقة بين الجملة التي يكتبها المعلم على السبورة والكلمات المبعثرة في مروحته.
- قد يطلب من الطلبة تشكيل جملة يلفظها المعلم شفوياً.
- يمكن أن يطلب من مجموعة من الطلبة التنافس فيما بينهم لتشكيل عدد من الجمل، وبعد التأكد من القيام بذلك بطريقة صحيحة حسب الأرقام التي بالوجه الثاني يكتبها التلميذ في الكراس، ومن يكتب عدداً أكبر من الجمل يكون هو الفائز على المجموعة.

طريقة مقترحة لاستخدام أسلوب المروحة:

1- قد يعد المعلم مروحة خاصة لتشكيل كلمات من مجموعة أحرف.
2- أو يعد مروحة خاصة بجداول الجمع أو الطرح أو الضرب أو القسمة فيما بعد.
3- قد يعد مروحة خاصة بالمقاطع اللغوية.

إن إبداع معلمنا قد تتيح له فرصاً أخرى لتوظيف واستنباط وسائل وطرق أفضل مما تقدم.

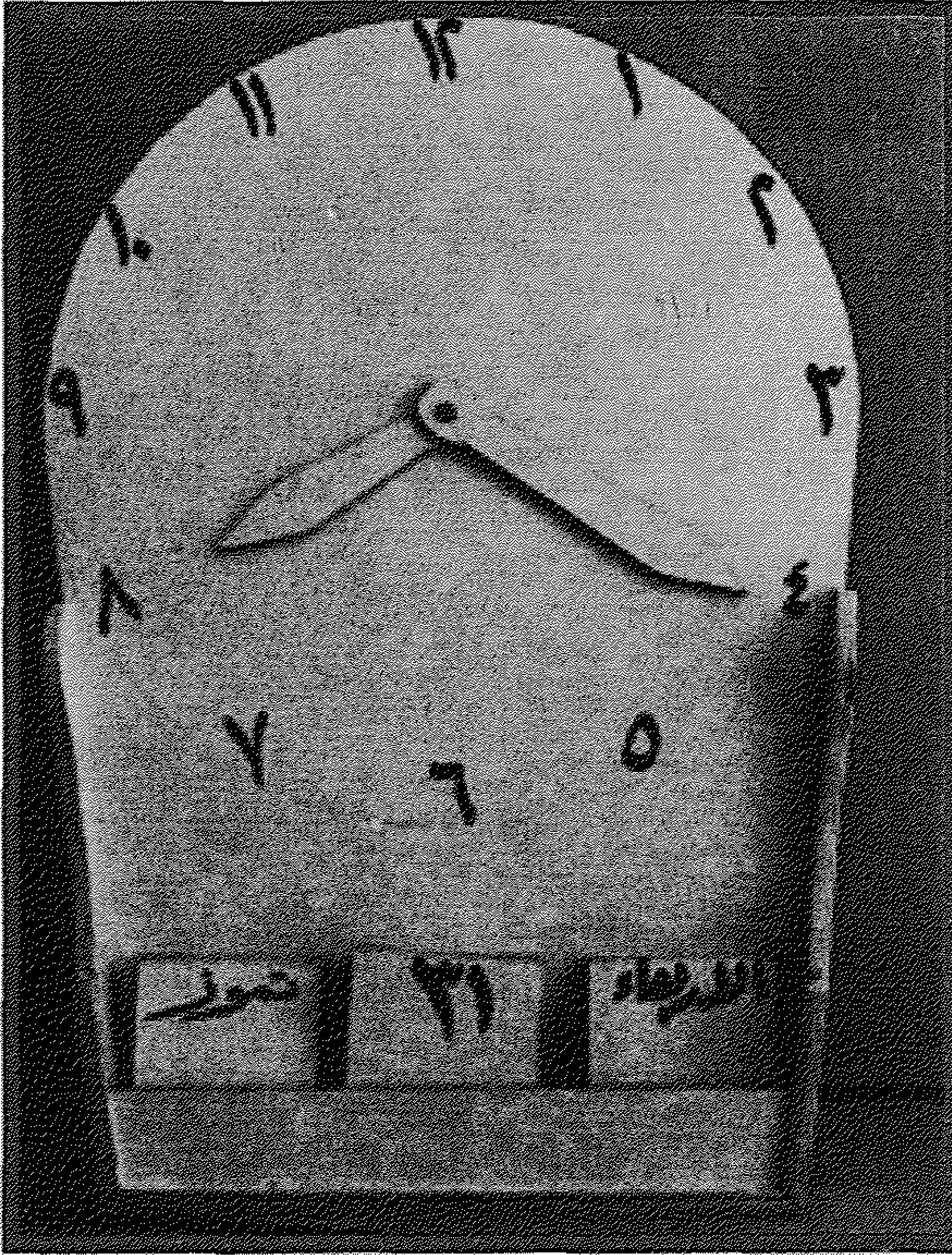


مصور لعبة مروحة ترتيب الكلمات في جمل مفيدة

18- الساعة والتقويم السنوي (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يستخلص الطلبة آلية عمل الساعة.
- أن يميز الطلبة بين أسماء أشهر السنة.
- أن يميز الطلبة بين أسماء أيام الأسبوع.
- أن يستنتج الطلبة عدد أيام الشهر.
- أن يستخلص الطلبة العلاقة بين الساعة واليوم والشهر والسنة.



مصور لعبة الساعة والتقويم السنوي

طريقة الإنتاج:

هذه اللعبة عبارة عن مجسم للساعة، مرقمة باللغة العربية من (1 - 12)، وفيه جارور بداخله تقويم سنوي يحتوي على سبع بطاقات لأيام الأسبوع، و(13) بطاقة لعدد أيام الشهر، و(12) بطاقة لأشهر السنة.

كيف نلعب؟

تستخدم للأطفال فوق سن (15) سنة:

1- في الصف لتعليم آلية عمل الساعة وأيام الأسبوع وأشهر السنة بالعربية أو الإنجليزية.

2- في البيت بتعليقها في غرفة الطفل وتدريبه على استخدامها.

19- لعبة جمع الكلمات (الحيلة، 1983-2003)

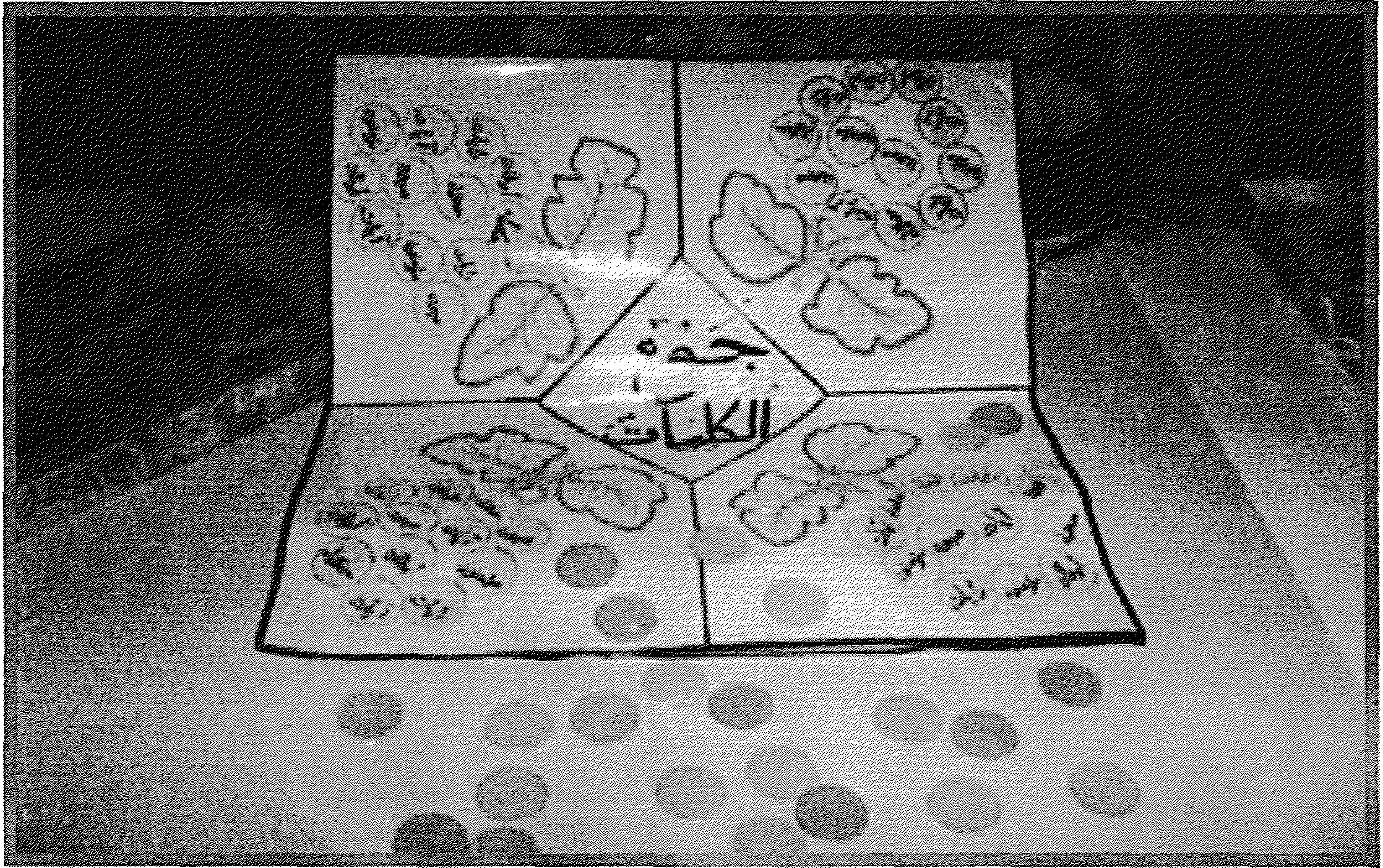
الهدف من اللعبة: 1- ان يستخلص الطلبة جمع الكلمة.

الفئة المستهدفة: الصف الأول والثاني الأساسيين (7-8) سنوات.

وصف اللعبة:

1- تتكون اللعبة من طبق كرتوني أبيض مربع الشكل يكون قاعدة للعبة.

2- هذه القاعدة مقسمة إلى أربعة أرباع متساوية مرسوم في كل ربع قطع من العنب، (حبات العنب فيه عبارة عن دوائر مكتوب فيها جموع لكلمات معينة).
3- نقص (12) دائرة متساوية بحجم حبة العنب من كرتون ملون (أربعة ألوان) كل لون لطالب معين.
4- قطعة زهر (نرد) عدد (2) الأولى تمثل الكلمات المفردة، والثانية مكتوب عليها أرقام لتوخي العدالة فيمن يبدأ أولاً من الطلبة.
5- دليل اللعبة.
6- صندوق من الورق المقوى لحفظ مستلزمات اللعبة.



مصور لعبة جمع الكلمات

طريقة اللعب:

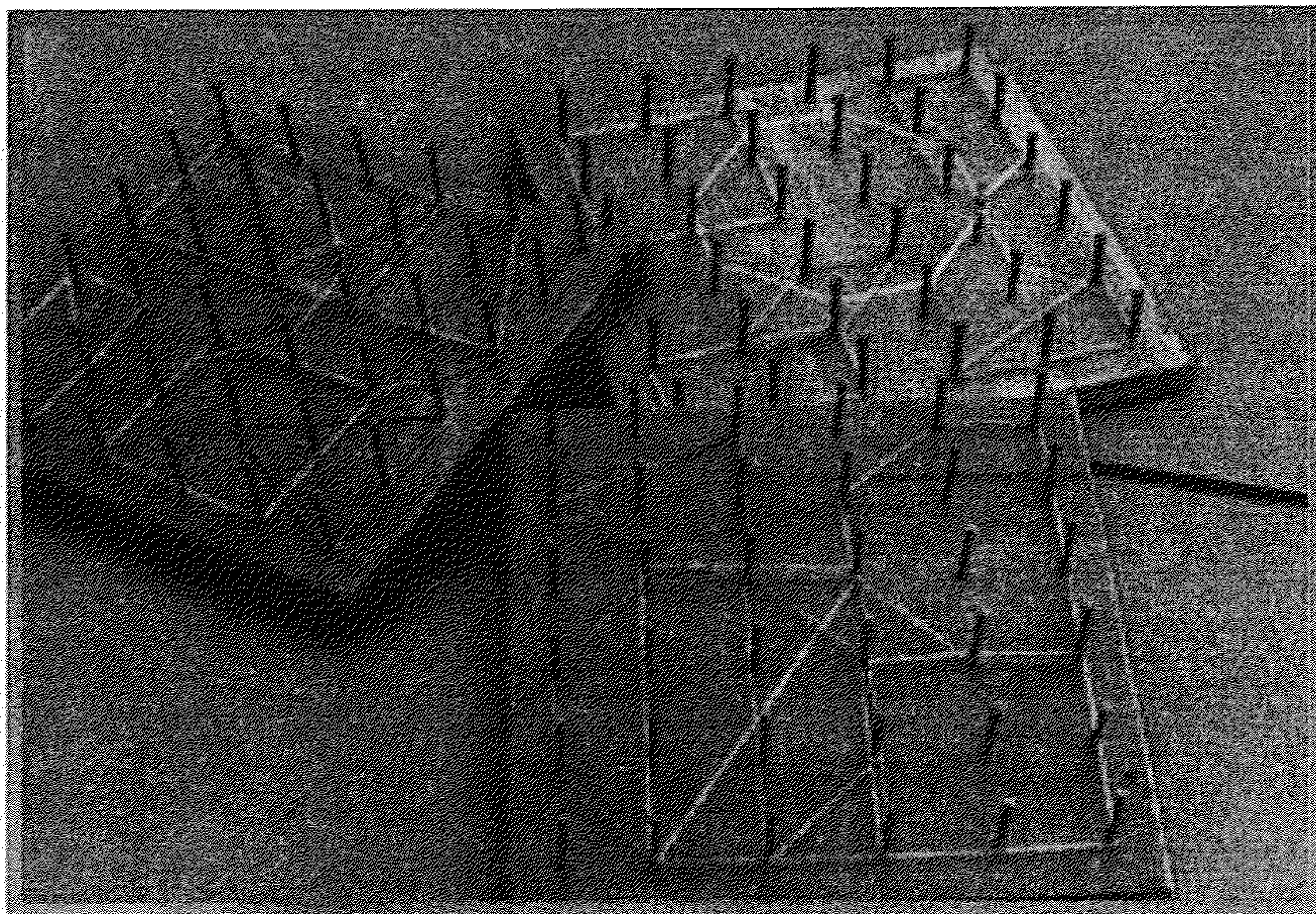
1- يقوم الحكم بإعلان بدء اللعبة بحيث يتحدد الأول فالثاني عن طريق قطعة النرد المكتوب عليها الأرقام.
2- يقوم الطالب الأول برمي قطعة النرد المكتوب عليها المفردات مثلاً إذا خرج معه مفرد الكلمة (قط مثلاً) يجب أن يبحث على قطف العنب الذي يحوي جمعه وهو القطط (والجدير ذكره أن كل مفرد كتب جمعه مرتان فمثلاً قطط كتبت مرتان) الآن لو أعاد الطالب رمي حجر النرد مرة أخرى وكان المفرد قط مرة ثانية فإنه يغطي كلمة قطط الثانية على قطف العنب ولكن إذا خرجت معه للمرة الثالثة فهو بذلك فقد فرصته وتنتقل اللعبة إلى زميله وهكذا.
3- الفائز الأول هو من يغطي حبات قطفه أولاً، ثم يأتي الفائز الثاني فالثالث وهكذا.

20- لعبة قاعدة المسامير (يونسكو/ اونروا)

الهدف من اللعبة

1- ان يميز الطلبة بين الاتجاهات والزوايا والأشكال والمساحات.

2- تنمية العضلات الدقيقة.



مصور لعبة قاعدة المسامير

طريقة الإنتاج:

- تتكون اللعبة من قاعدة خشبية مساحتها (25 X 25)سم، ثبت فيها (16) مسماراً بطول (3 سم) ضمن أبعاد متساوية قد تستخدم ورق الرسم البياني المقوى حيث يثبت على القاعدة الخشبية، وبعدها نثبت المسامير.
- يستخدم المطاط الدائري الملون للعب فيها.

طريقة اللعب:

تتوجه هذه اللعبة للأطفال فوق سن الرابعة في البيت أو المدرسة وبطريقة العمل الفردي أو الزمري:

1- إما بطريقة اللعب الحر، بمعنى أن يمنح الطفل الحرية الكافية لاكتشاف اللعبة والعمل والتشكيل الهندسي، ومعرفة مساحاتها.

2- وإما بطريقة اللعب الموجه، برسم نماذج معينة على الطفل تطبيقها على القاعدة وأن يعطى له المجال بعد ذلك ليبتكر بنفسه نماذج أخرى.

21- لعبة الحصوات الخمس (الحيلة، 1983-2003)

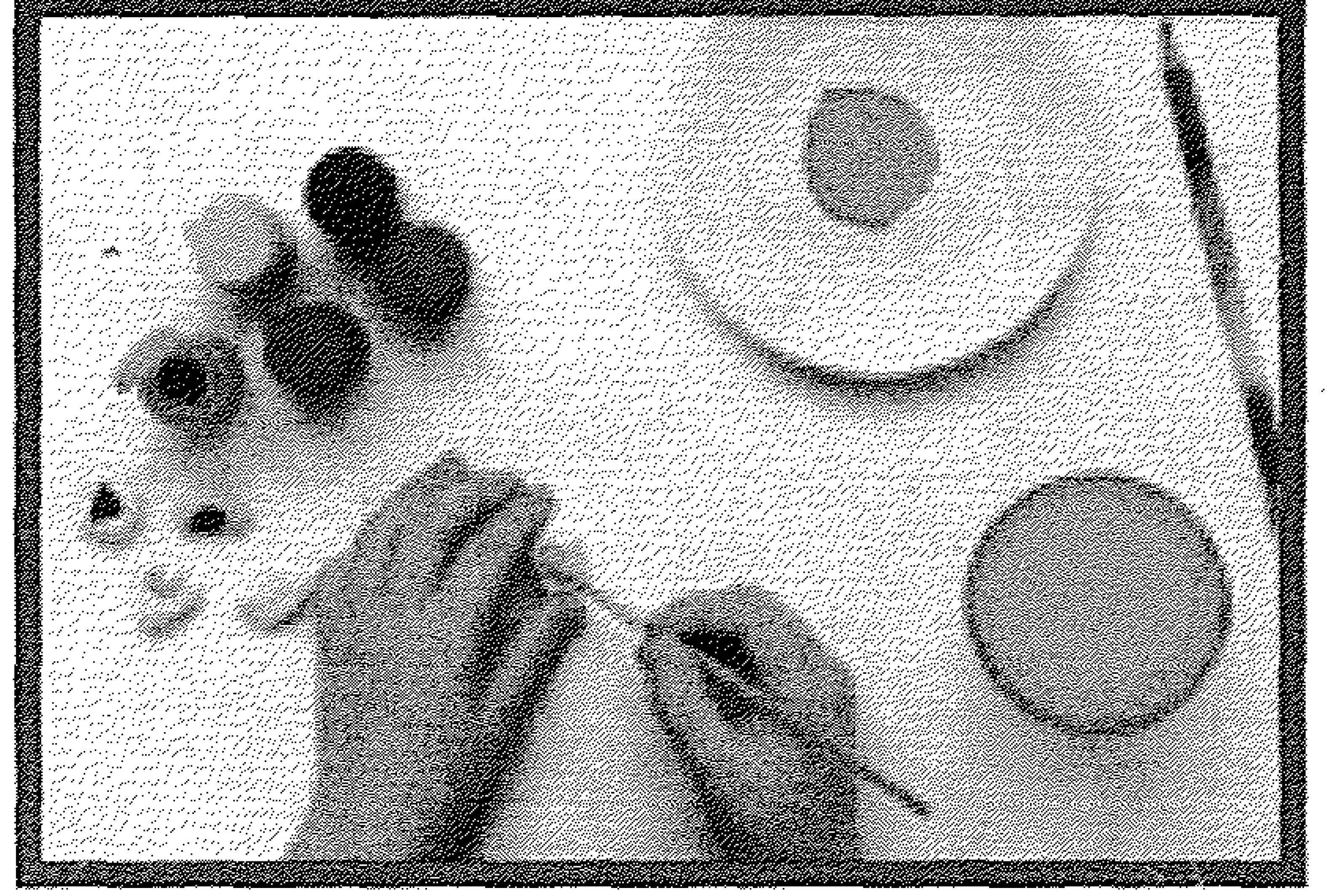
الهدف من اللعبة: تنمية التآزر العضلي البصري.

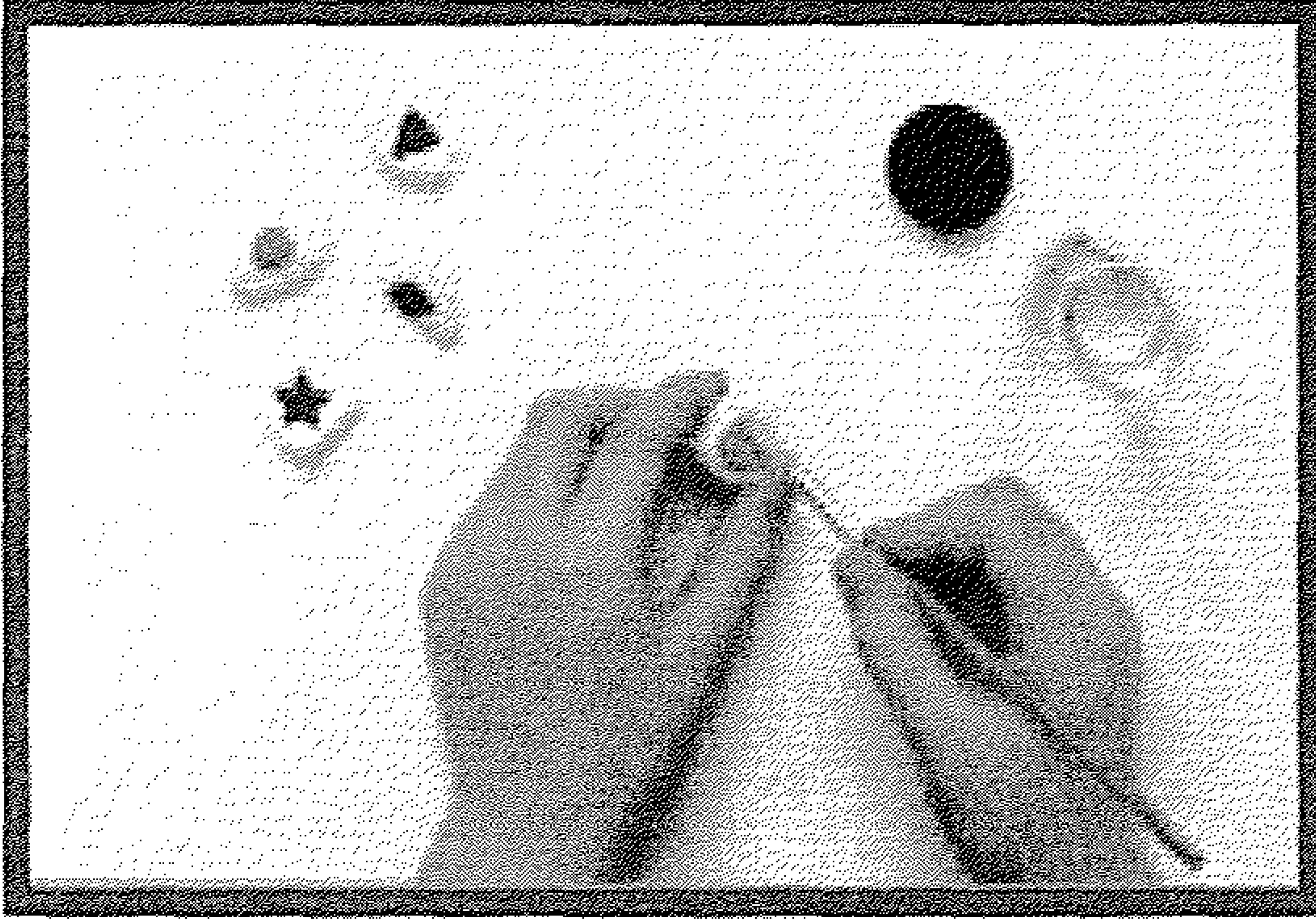
وصف اللعبة: تقوم هذه اللعبة على رمي الحجارة أو أمثالها إلى أعلى، ثم التقاطها بظهر اليد، وهي مقتبسة من اللعبة الشعبية (الجال).

طريقة صنع اللعبة:

1- اختر خمس حصوات ونظفها، ولون سطح كل حصوة منها بلون مميز عن الأخرى، بحيث لاتشترك حصوتان باللون نفسه كما في المصور أدناه (أ).

2- لحفظ الطلاء (اللون) ضع قليلاً من الفرنيش (الورنيش) على سطح كل حصوة بعد جفاف اللون كما في المصور أدناه (ب).

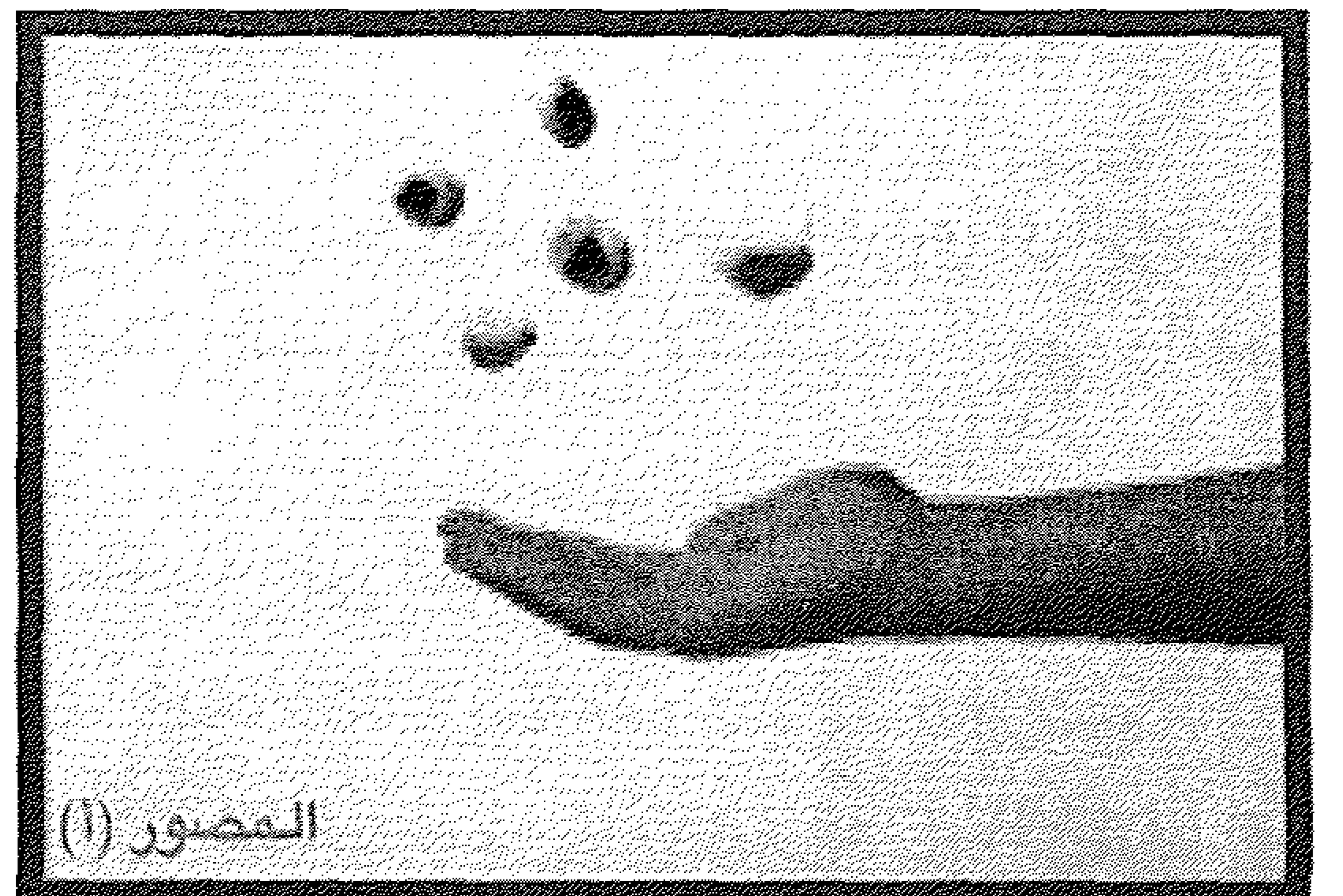

المصور (أ)

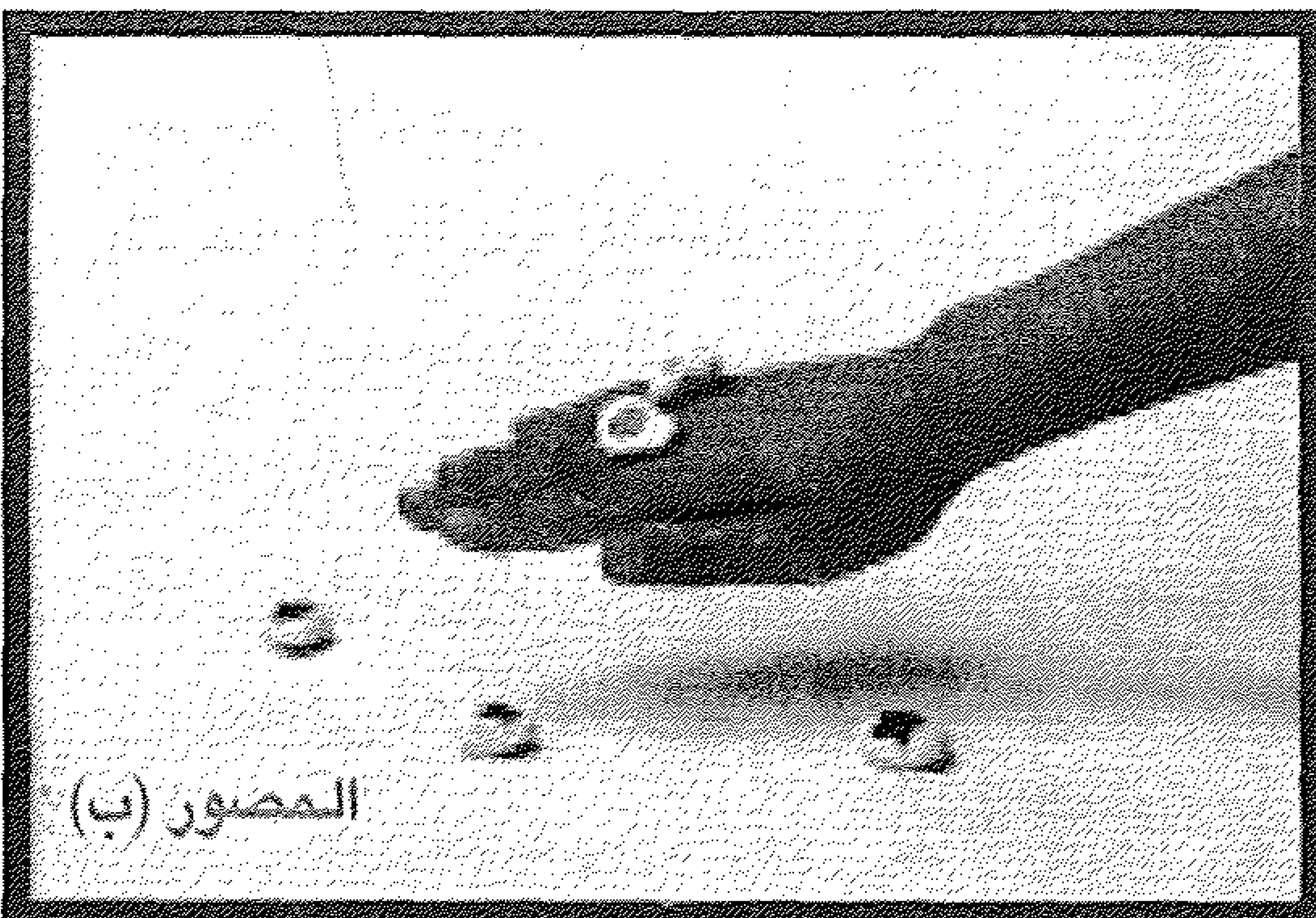

المصور (ب)

طريقة اللعب:

1- ضع الحصوات الخمس كلها في راحة يدك، ثم مد يدك إلى الأمام، واقذف الحصوات في الهواء إلى أعلى مسافة (15سم) تقريباً كما في المصور أدناه (أ).

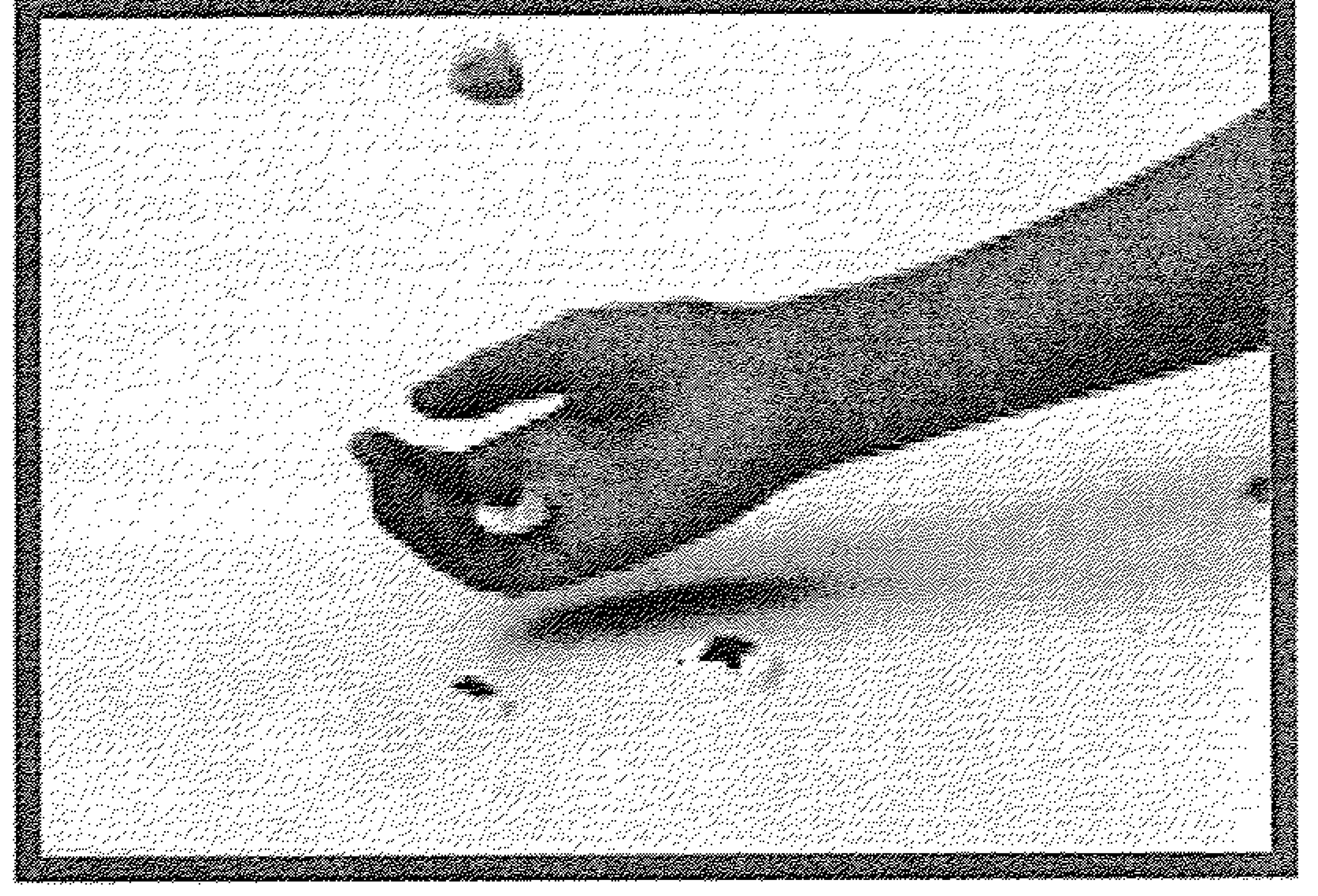
2- عندما تأخذ الحصوات بالارتداد حاول التقاطها بظاهر اليد، مع إبقاء أصابعك مضمومة خوفاً من وقوع الحصوات كما في المصور أدناه (ب).

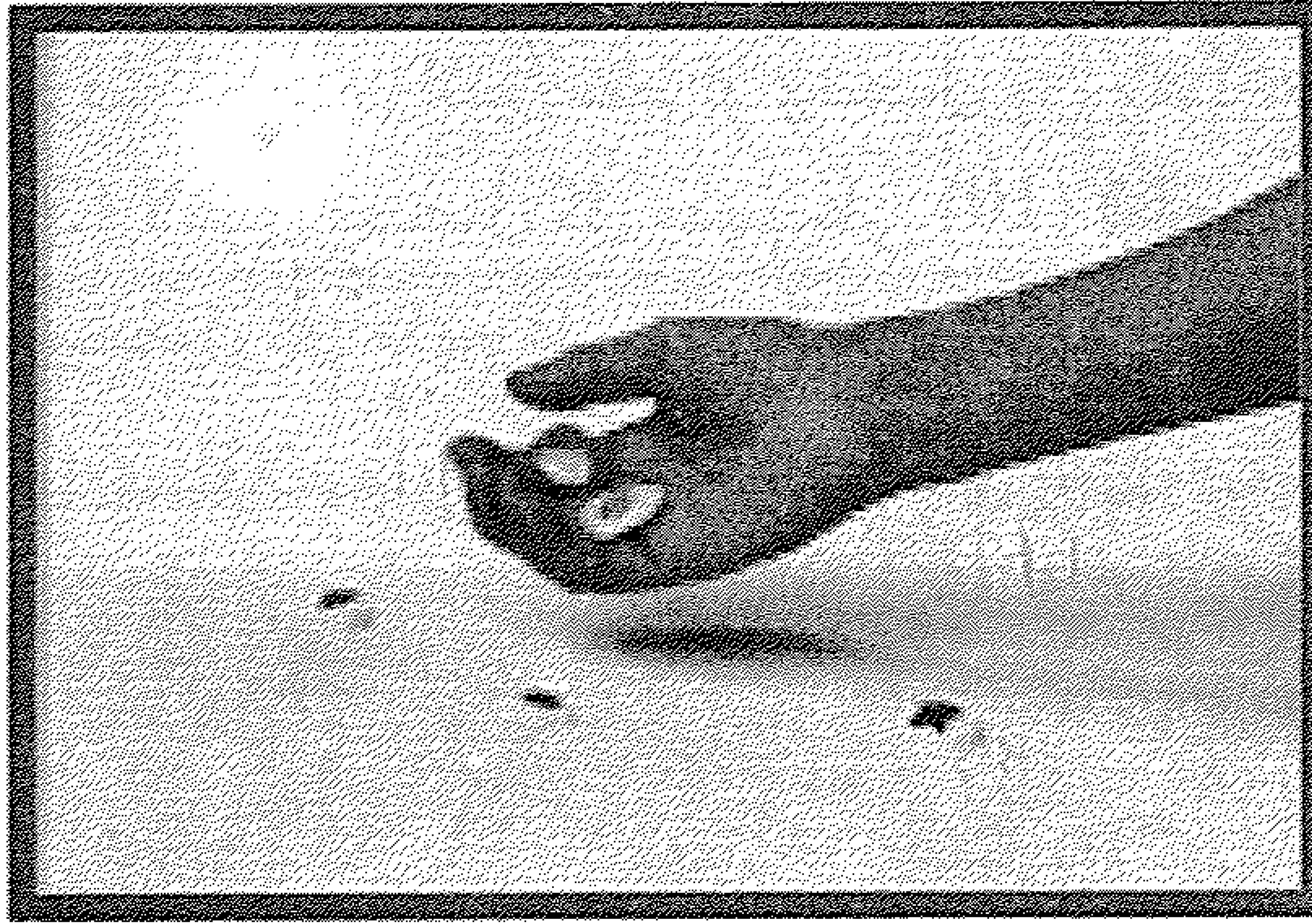

المصور (أ)


المصور (ب)

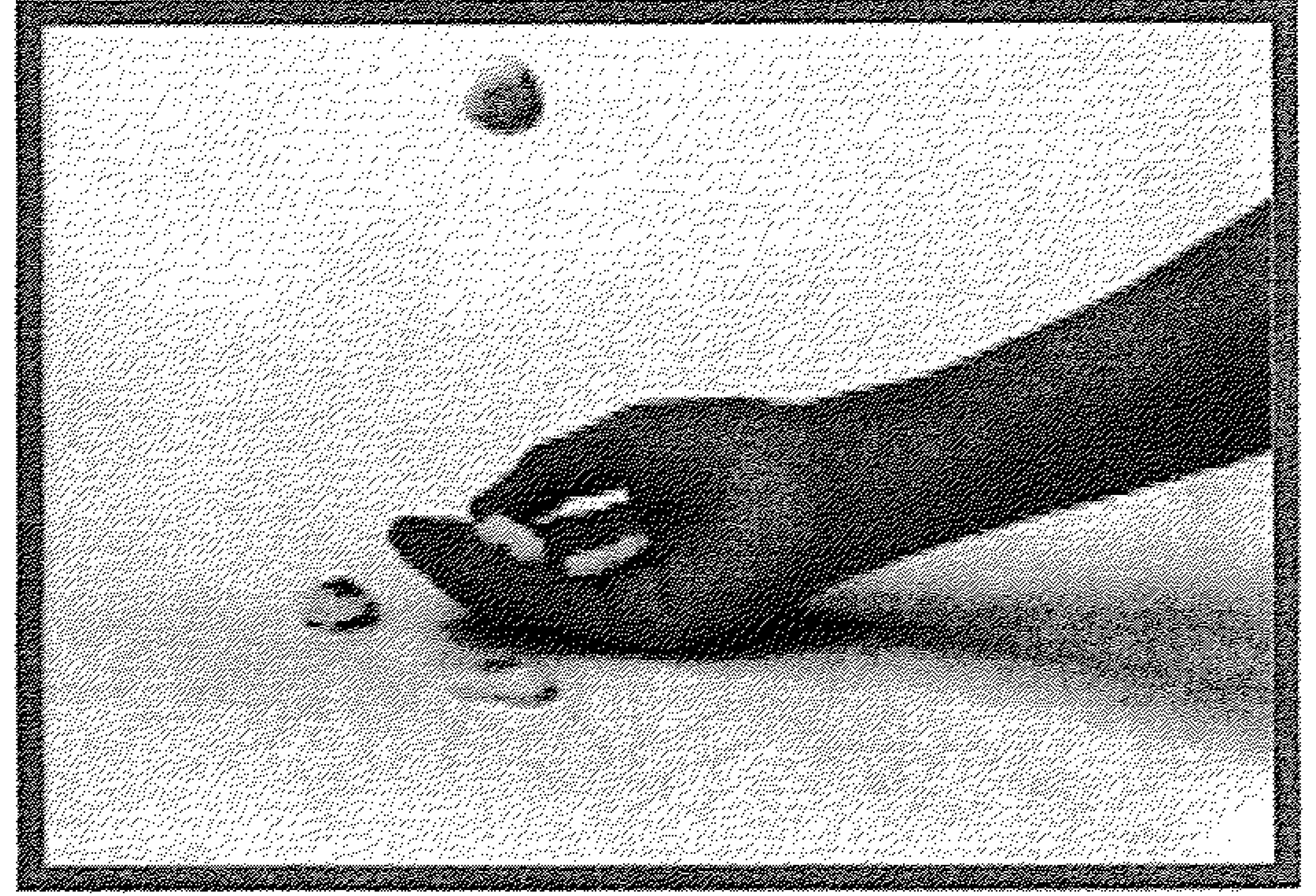
3- اقذف الحصوات من ظاهر يدك لتلتقطها براحة يدك. اللاعب الذي يلتقط أكبر عدد ممكن من الحصوات يبدأ باللعب كما في المصور السابق .

4- انثر الحصوات على الأرض ثم اقذف إحدى الحصوات في الهواء، ثم التقط حصاة أخرى من على الأرض وباليد نفسها التقط الحصاة الأولى التي قذفتها في الهواء كما في المصور أدناه.

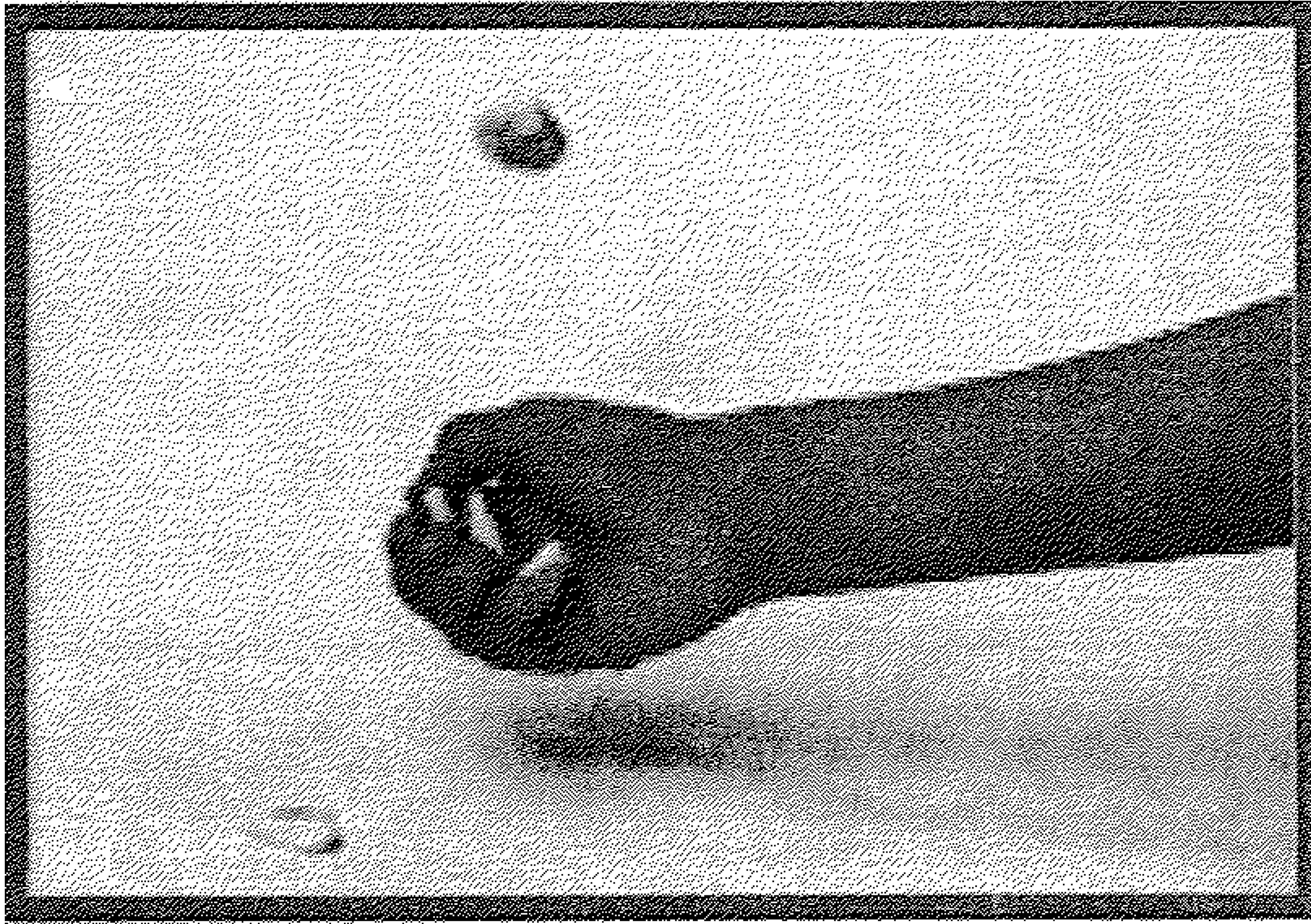




5- كرر ذلك، إلى أن تكون قد التقطت الحصوات جميعها، وبعد ذلك انثر الحصوات واقذف واحدة منها في الهواء والتقط الحصوات الباقية مثنى مثنى، ثم ثلاثاً ، ثم أربعاً كما في المصورين الآتيين. إذا أخطأ اللاعب يبدأ دور اللاعب الآخر، وعندما يأتي دور اللاعب الذي أخطأ يبدأ من حيث انتهى في المرة السابقة.



المصور (أ)



المصور (ب)

6- بعد ذلك شكل بإبهامك وسبباتك قوساً، وبعثر الحصوات، واقذف واحدة منها في الهواء، وادفع بواحدة عبر القوس الذي كونته، ثم كرر ذلك مع كل حصاة، ثم أدخل كل اثنين معاً، ثم كل ثلاث، ثم كل أربع، وفي نهاية اللعبة اقذف حصاة في الهواء، واجمع الحصوات الأخرى دفعة واحدة.

22- لعبة العب واكسب (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة : التعرف إلى الكسور والأشكال التي يمثلها.

وصف اللعبة: تتكون اللعبة من الآتي:

1- (13) قطعة من البلاستيك الأبيض، وذلك لتحقيق المرونة في عدد اللاعبين إذ يمكن أن تكون فردية للاعبين اثنين فقط إذ يحصل كل لاعب على (15) قطعة والقطعة الأخيرة للأرض للبداية، أو (3) لاعبين يحصل كل منهم على (10) قطع وقطعة واحدة للأرض لبداية اللعبة، أو خمسة لاعبين ويحصل كل منهم على (6) قطع والقطعة الأخيرة للأرض.

2- أقلام ماجيك وأقلام فلوماستر للكتابة على القطع.



مصور لعبة العب واكسب

طريقة اللعب:

هذه اللعبة الشبيهة شكلاً بالدومينو ولها تقريباً القوانين والقواعد نفسها، فيها نوع من الفائدة المقرونة بالتسلية من خلال اللعب وذلك بالتعرف إلى الكسور والأشكال التي تمثلها هذه الكسور.

تكون بداية اللعبة بأن توزع اللعبة على اللاعبين فمثلاً لو أخذنا لاعبين اثنين يحصل كل لاعب على (15) قطعة وقطعة للأرض للبداية طبعاً، مع ملاحظة توزيع القطع على اللاعبين وهي مقلوبة للخلف لئلا يكشف الطلبة قطع بعضهم بعضا، أما قطعة الأرض فتقلب على وجهها وعندما يأخذ

كل لاعب قطعة ينظر إلى ما لديه من كسور وينظر إلى القطعة الموجودة على الأرض ولنفرض أن هذه القطعة هي ربع 1/4

وبالقرعة يبدأ أحد اللاعبين اللعب فينظر الذي وقع عليه اختيار القرعة إلى قطعه فإن كان عنده قطعة على أحد قسميها رسم الكسر "ربع" مثلاً فيضع القطعة من جهة الكسر ربع كالآتي: 1/4 3/4، وإن كان لديه الكسر نصف فإنه يضعه من جهة رسمة الكسر نصف وهكذا، وإن لم يكن لديه ينتقل إلى زميله الثاني حتى ينتهي أحد الطلبة من قطعه فيكون هو الفائز، وهذا بطبيعته تعزيز ذاتي للطالب.

23- لعبة الصورة - الحرف - الكلمة (يونسكو/ اونروا)

المهارة الرئيسية:

- مطابقة الصورة والحرف والكلمة عبارة عن (28) عملية مطابقة ما بين الصورة، والحرف الأول لاسم الصورة، وما بين الكلمة الدالة على الصورة.

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- تعريف الطفل بالأحرف المكونة للغة العربية وذلك بالربط بين الكلمة والصورة التي تعبر عنها.

2- أن يربط الطفل بين الصورة والحرف الذي يبدأ به اسم الصورة.

3- التعرف إلى اللغة العربية وأحرفها قراءة، وكتابة، وإملاء.

4- تقوية قدرة الطفل على دقة الملاحظة والربط ما بين الصورة والكلمة الدالة عليها والحرف الأول من اسم الكلمة، وبناء العلاقات.

5- تقوية العضلات الدقيقة.

6- المتعة والتسلية.

7- تعليم الطفل عن طريق التجربة والخطأ.

طريقة الإنتاج: والمواد المطلوبة:

- (28) قطعة خشب (3ملم) مساحة كل واحدة (21X8 سم).
- (28) صورة لأسماء مكونة لأحرف اللغة العربية الـ (28).

بعد لصق الصور الـ (28) على الطرف الأيمن لقطع الخشب الـ (28)، نقوم بكتابة أول حرف من كل صورة على وسطها. ونكتب الاسم الدال على الصورة على الطرف الأيسر. ثم نفصل الأجزاء الثلاثة بخطوط على شكل أحجية (بزل). وباستخدام منشار نصله صغير، نقوم بتقطيعها إلى أجزائها الثلاثة متتبعين الخطوط التي على شكل أحجية (بزل).



مصور لعبة الصورة - الحرف - الكلمة

طريقة اللعب:

القاعدة الأساسية للعب بها:

أن يقوم الطفل بمحاولة التركيب والمطابقة والتعرف إلى الأجزاء الثلاثة المكونة للعبة بدلالات الصورة، والحرف، واسم الصورة، وطريقة القص الخاصة بكل حرف، وبتجربة الصح والخطأ، الأمر الذي ينتج عنه تقوية دقة الملاحظة والتركيز عند الطفل.

1- في مرحلة البستان والروضة، تلعب اللعبة مجزأة حسب حاجة الدرس، وهي وسيلة مساعدة لتطبيق الدرس، وكذلك اكتشاف اللغة بالشكل المسبق. وتكون تجربة الصح والخطأ هي القاعدة الأساسية في اللعبة.

2- في الحلقة الأساسية الأولى تستخدم كوسيلة للتعرف إلى اللغة العربية وتعلمها قراءة وكتابة وإملاء كأحرف وكلمات، ومطابقة الصورة والحرف والكلمة وتعلمها قراءة وكتابة وإملاء كأحرف وكلمات.

24 - لعبة بنك النجوم (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من هذه اللعبة:

1- تعليم الأعداد، الجمع، الطرح، الكسور، الضرب، القسمة، منوعات في المسائل، القياس، الساعة الهندسية، الأعداد الفردية أو الزوجية، المضاعفات، القواسم.

2- التعاون وحب الآخرين وبالتالي تنمية العلاقات بين الطلبة.

3- إثارة تفكير الطلبة.

4- تنمية بعض المهارات الأدائية مثل القياس، الساعة.

5- احترام إجابات الآخرين.

6- المتعة والتسلية والتعزيز، وبالتالي جمعت أهداف اللعبة ضمن المجالات (الانفعالي، النفس حركي، المعرفي).

مستلزمات اللعبة:

1- قطعة من الورق المقوى مربعة الشكل، تمثل القاعدة، يكتب عليها خانات (مربعات) للأعداد، الجمع،... بشكل محيطي للمربع.

2- قطعة زهر (نرد) عدد (2).

3- بطاقات للأسئلة، لكل مربع بطاقة من الأسئلة مدرجة من (1-10) أسئلة، ولها عدة أفرع، ما عدا بعض المربعات ليس لها أسئلة، مثل مربع: اطرح سؤالاً على زميلك، اخسر بعض النجوم.

4- بطاقات للإجابات (قد لا يستفاد منها في حالة وجود حكم).

5- نجوم من فئات مختلفة (فئة 5، فئة 10، ...) كوسائل تعزيز ولتحديد الفائز بمجموع نجومه.

6- صندوق لحفظ مستلزمات اللعبة ودليل اللعبة.

طريقة اللعب:

1- نحدد اللاعبين الذين سيشاركون في اللعبة إما على شكل مجموعات أو أفراد. وقد يشترك الصف كله بشكل مجموعات (مجموعتان أو أكثر).

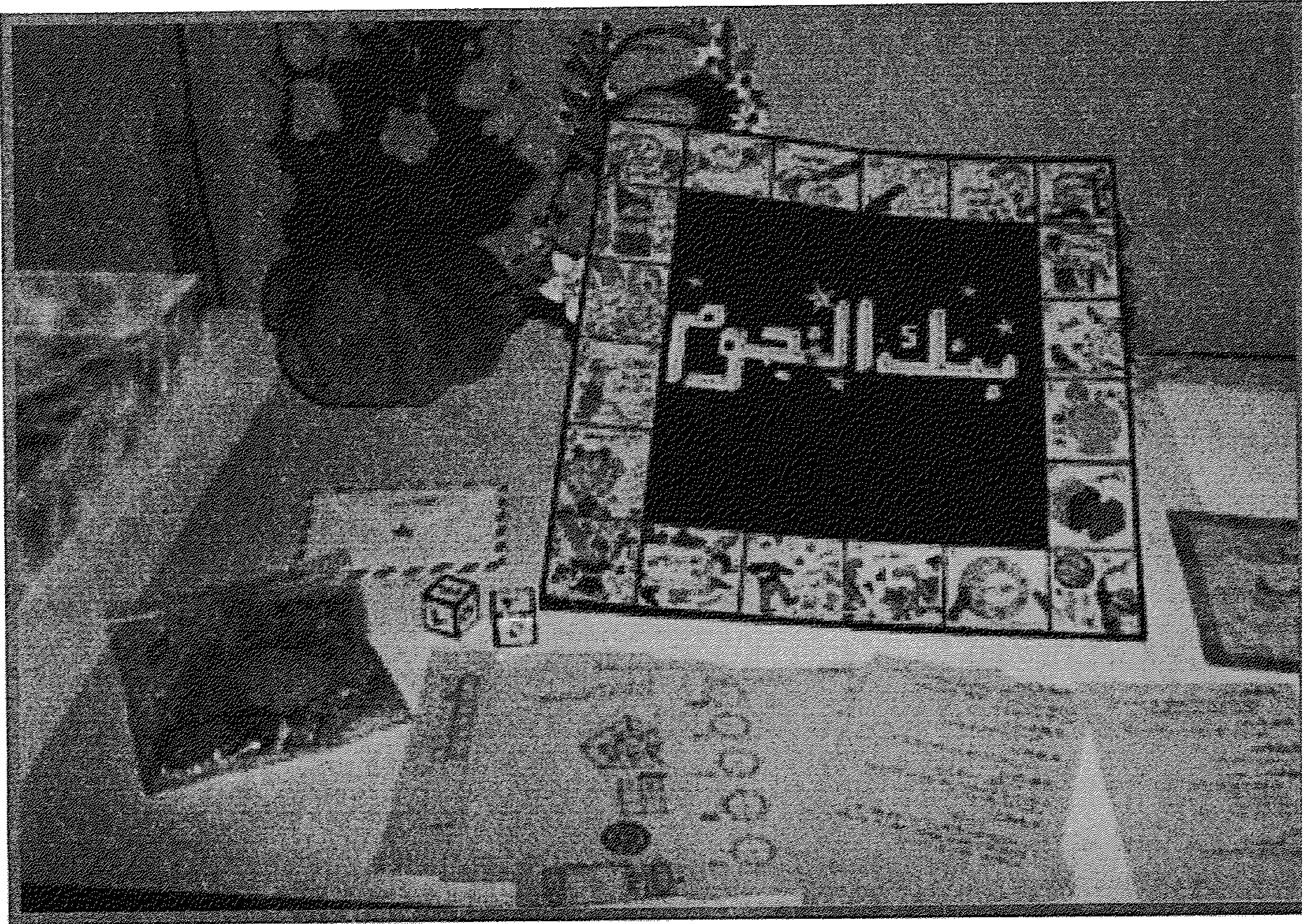
2- إذا وجد الحكم (طالب أكبر سناً من الطلبة المشاركين، أو المعلم أو الأب، ... الخ) لا بأس بذلك أما إذا لم يوجد الحكم نستخدم الإجابات بشكل فعال.

3- يقوم الفريقان الأول برمي الزهرتين، إذا خرج الرقم (6) مثلاً يعد أحد الطلبة المربعات إلى أن يصل إلى المربع السادس أي يقطع ست مربعات، ثم يستقر عند ذلك المربع، ويقوم باختيار رقم من الأسئلة مثلاً (2) وذلك من بطاقة المربع الذي استقر عليه، ثم يقرأ السؤال الذي اختاره ثم يجيب عنه وحده إذا كان فردياً، أو بمناقشة أفراد المجموعة إذا كان اللعب

جماعياً، ثم ينظر إلى ورقة الإجابة فإذا كان الجواب صحيحاً بأخذ نجومه من الفئة المكتوبة بالمربع الذي استقر عليه، وقد يشارك الفريق الآخر في رؤية الإجابة وهكذا...

4- بعض المربعات موجود عليها اخسر نجوم، اربح نجوم، على الفريقين مثلاً الالتزام بها، وبعضها يوجد عليها سؤال: اطرح سؤالاً للمنافس، وعلى الفريق الذي يأخذه أن يطرح سؤالاً على الفريق الآخر على ألا يكون مماثلاً لأسئلة اللعبة التي سئلت، ويجب أن يكون مبتكراً للتشجيع.

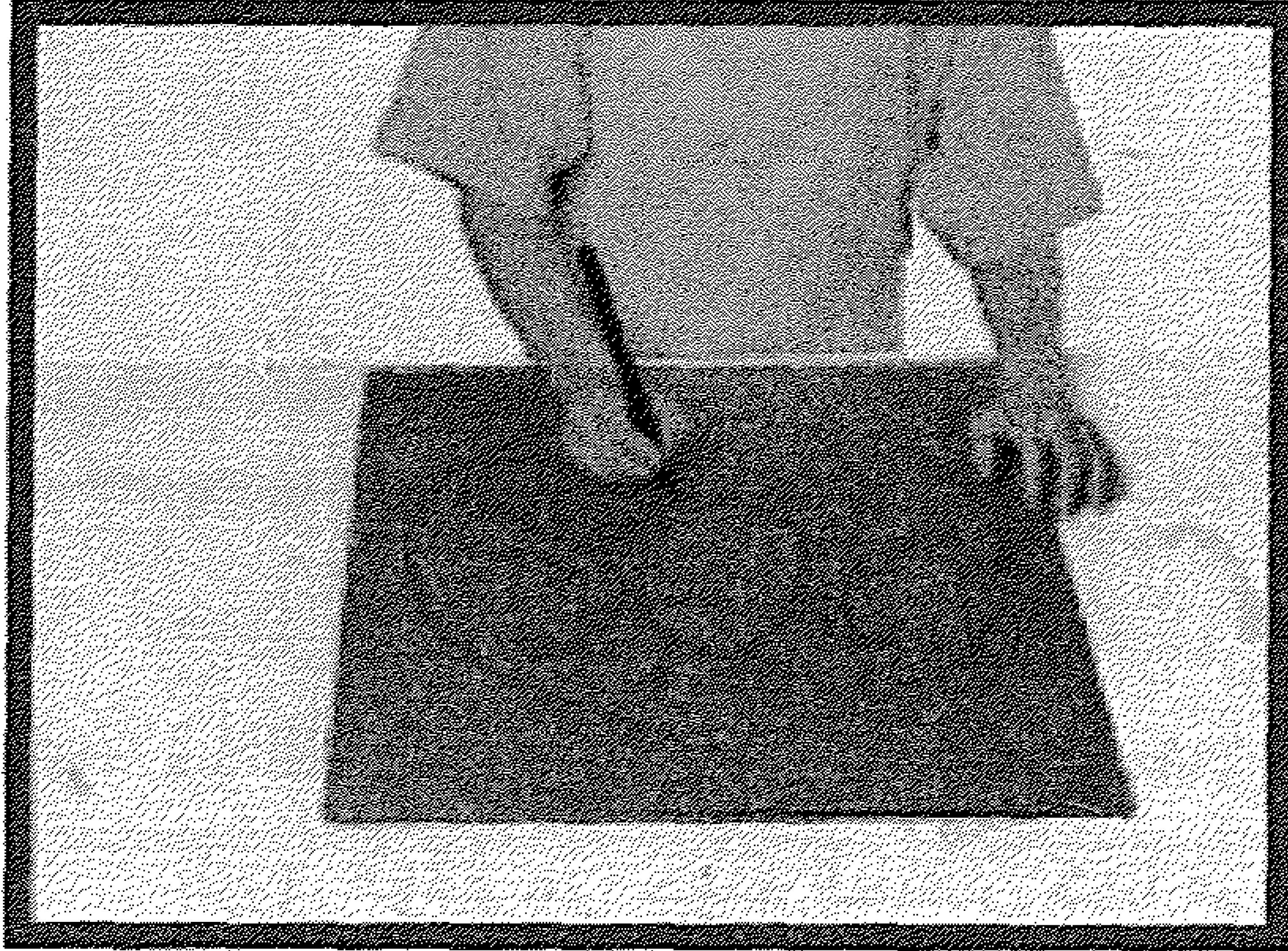
5- يجب تحديد الوقت الكافي للعبة، أو قد يتفق الفريقان على شيء معين بعد انتهاء اللعبة بانتهاء الوقت، أو كما اتفق الفريقان تحسب النجوم حسب فئاتها، ومن يجمع أكبر عدد منها يعد الفائز وهكذا.



مصور لعبة بنك النجوم

25– لعبة تشكيل جسم الكائن الحي (الحيلة، 1983-2003)

هدف اللعبة: تشكيل (تركيب) أجسام الكائنات الحية بسرعة وإتقان أو أجهزة جسم الإنسان.

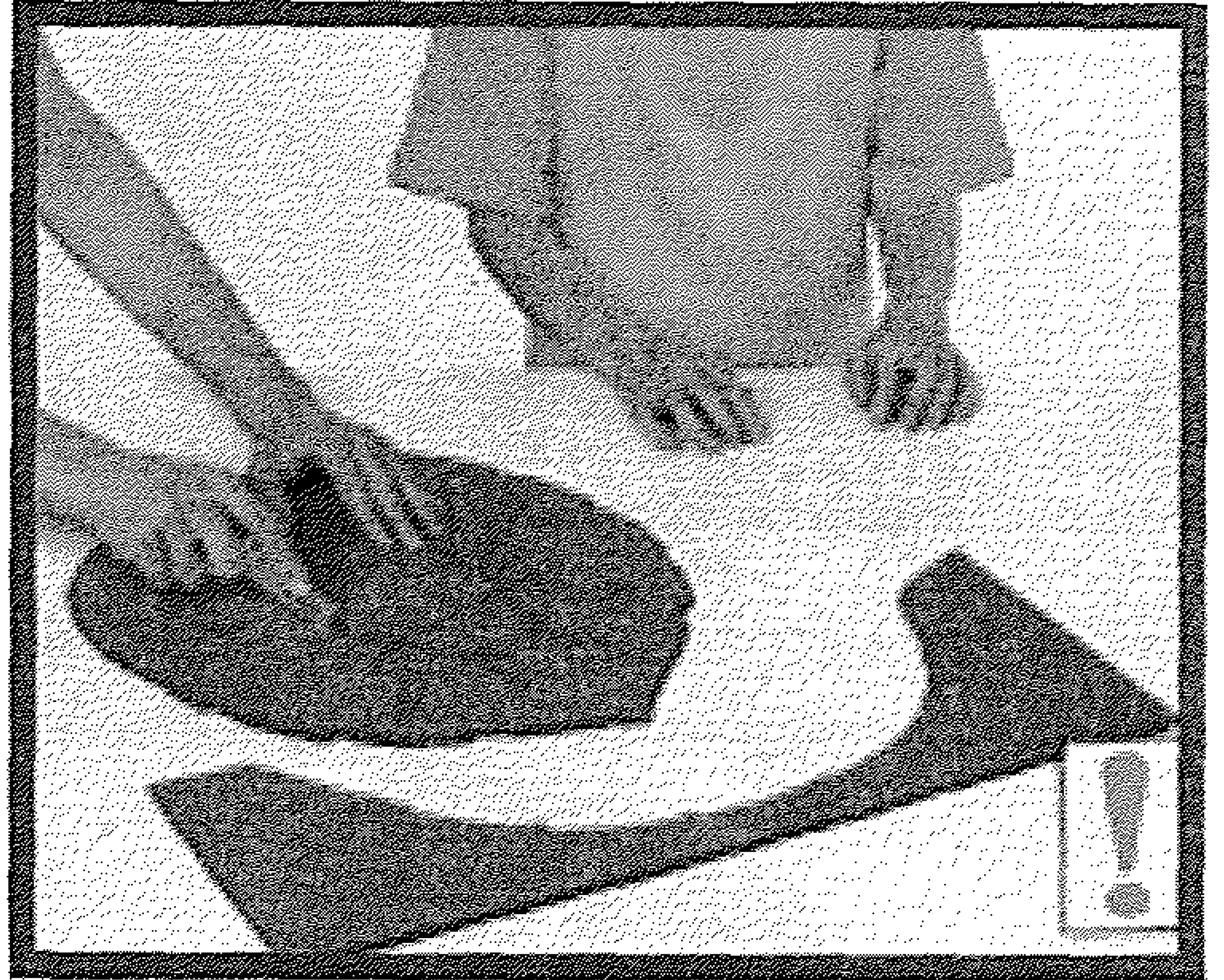


طريقة صنع اللعبة:

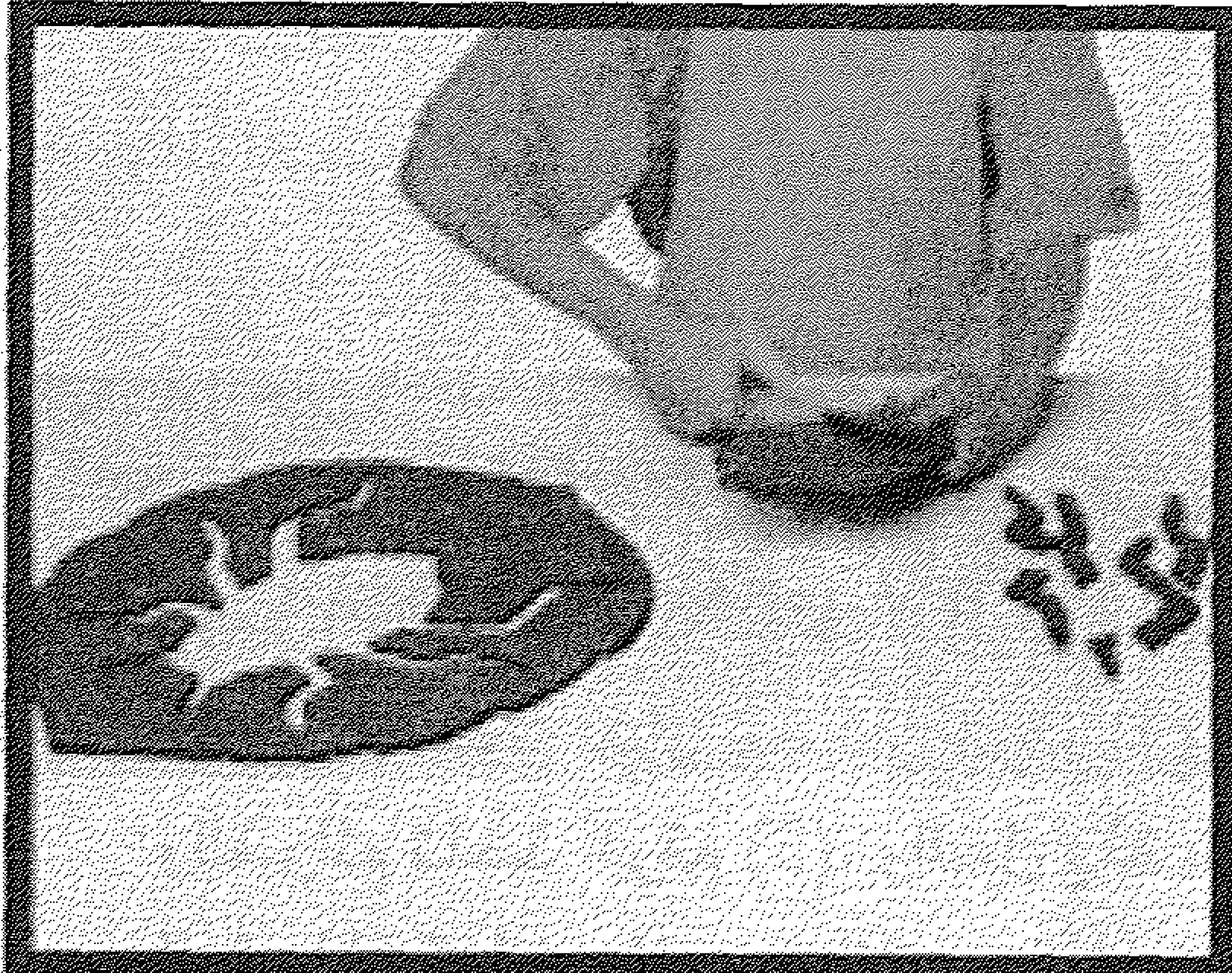
في هذه اللعبة سنأخذ على سبيل المثال جسم الخنفس وبالطريقة نفسها نأخذ جسم أي كائن حي أو جهاز.

1– ارسم على لوح من الكرتون، ورقة نبات كبيرة، ثم ارسم داخل ورقة النبات التي رسمتها خنفساً، يكون له جسم، ورأس، وستة قوائم، وقرنا استشعار، وذيل، كما في المصور المجاور.

2– باستخدام مشرط علم أجزاء الخنفس كما في المصور المجاور.

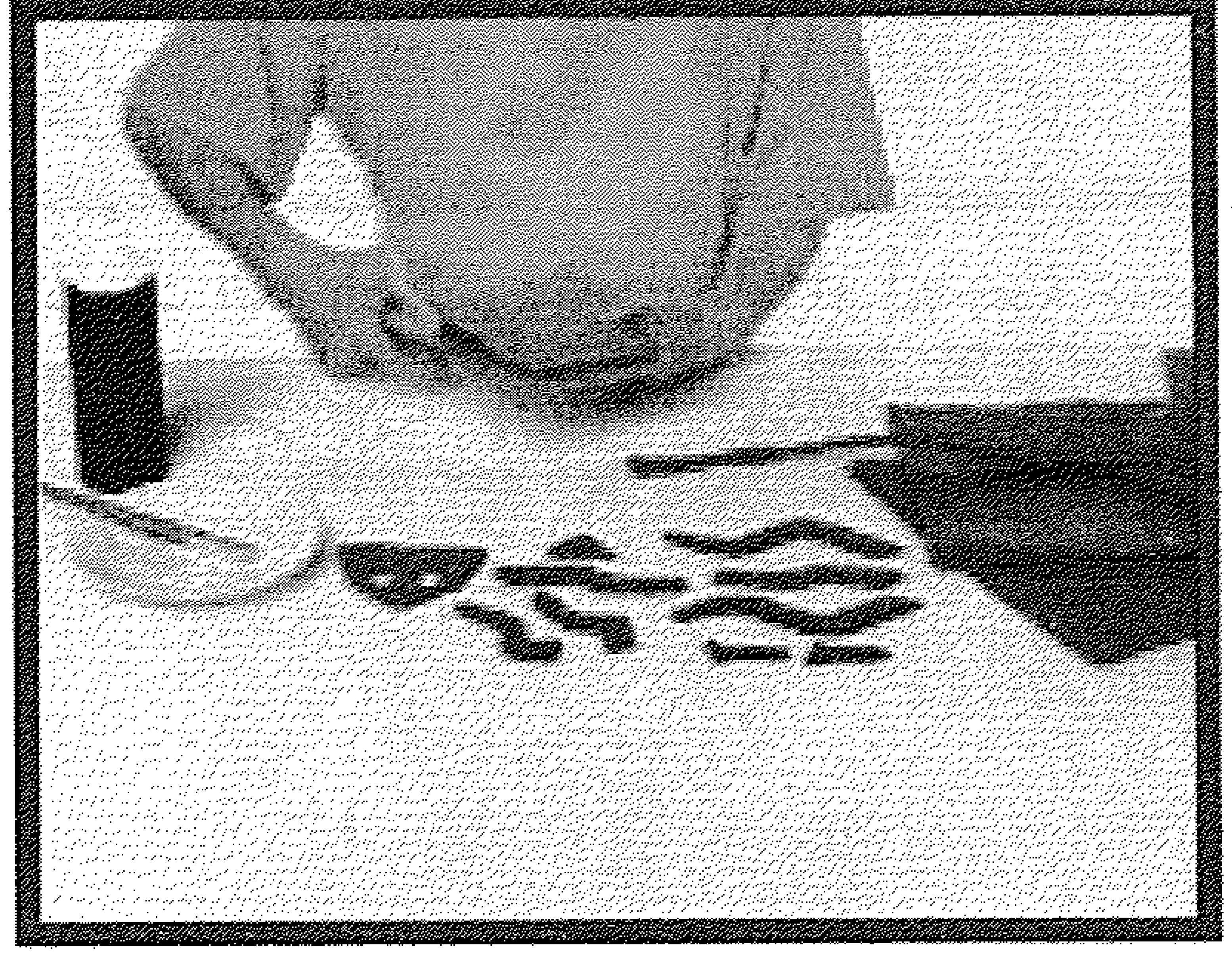


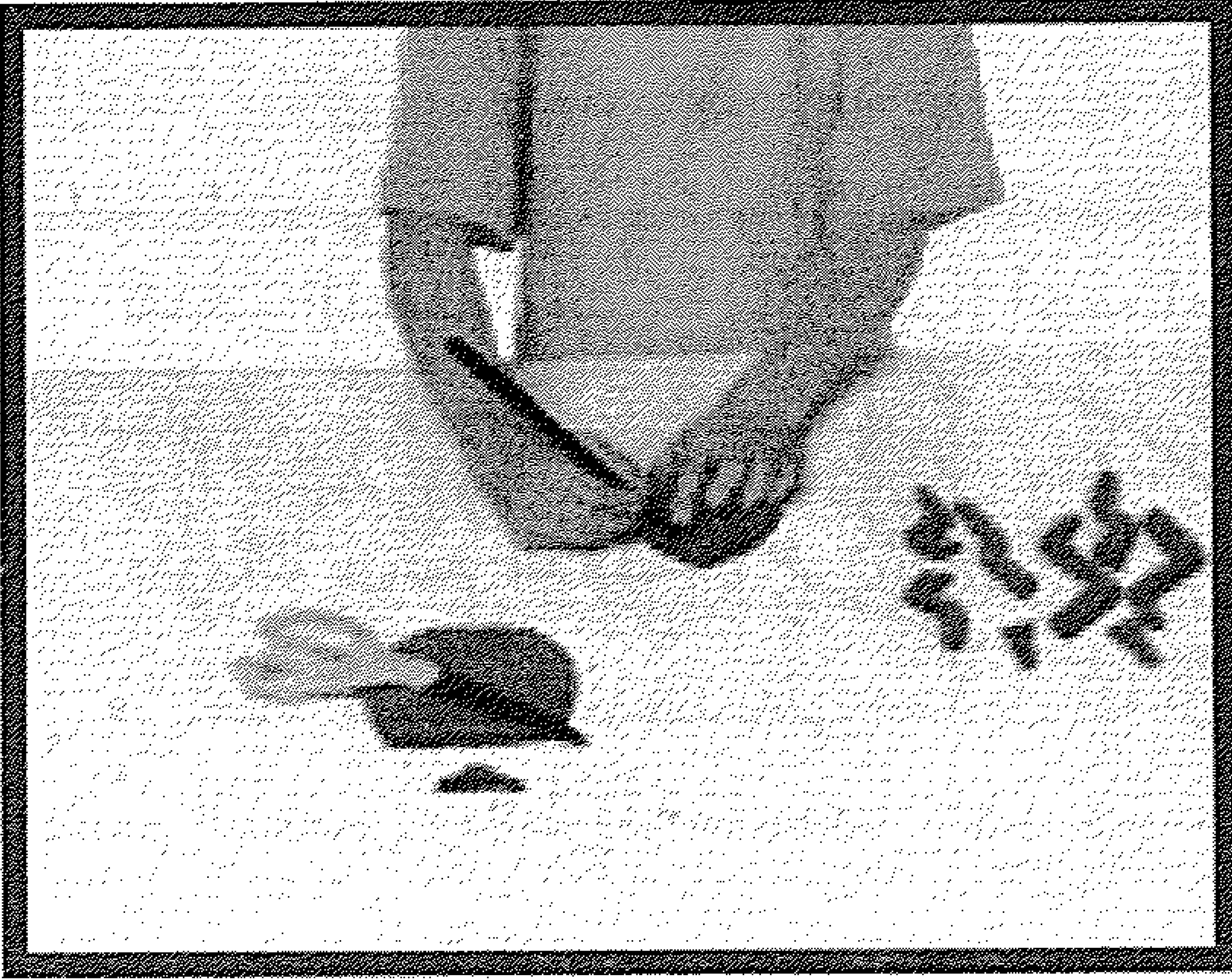
3– ادفع القوائم وقرني الاستشعار مخرجاً إياها من ورقة النبات، ثم قص الرأس والذيل عز الجسم بحذر، وقم بإعطاء كل جزء رقما معينا (1-5) حيث يأخذ الجسم كله رقم (6) كما في المصور المجاور.



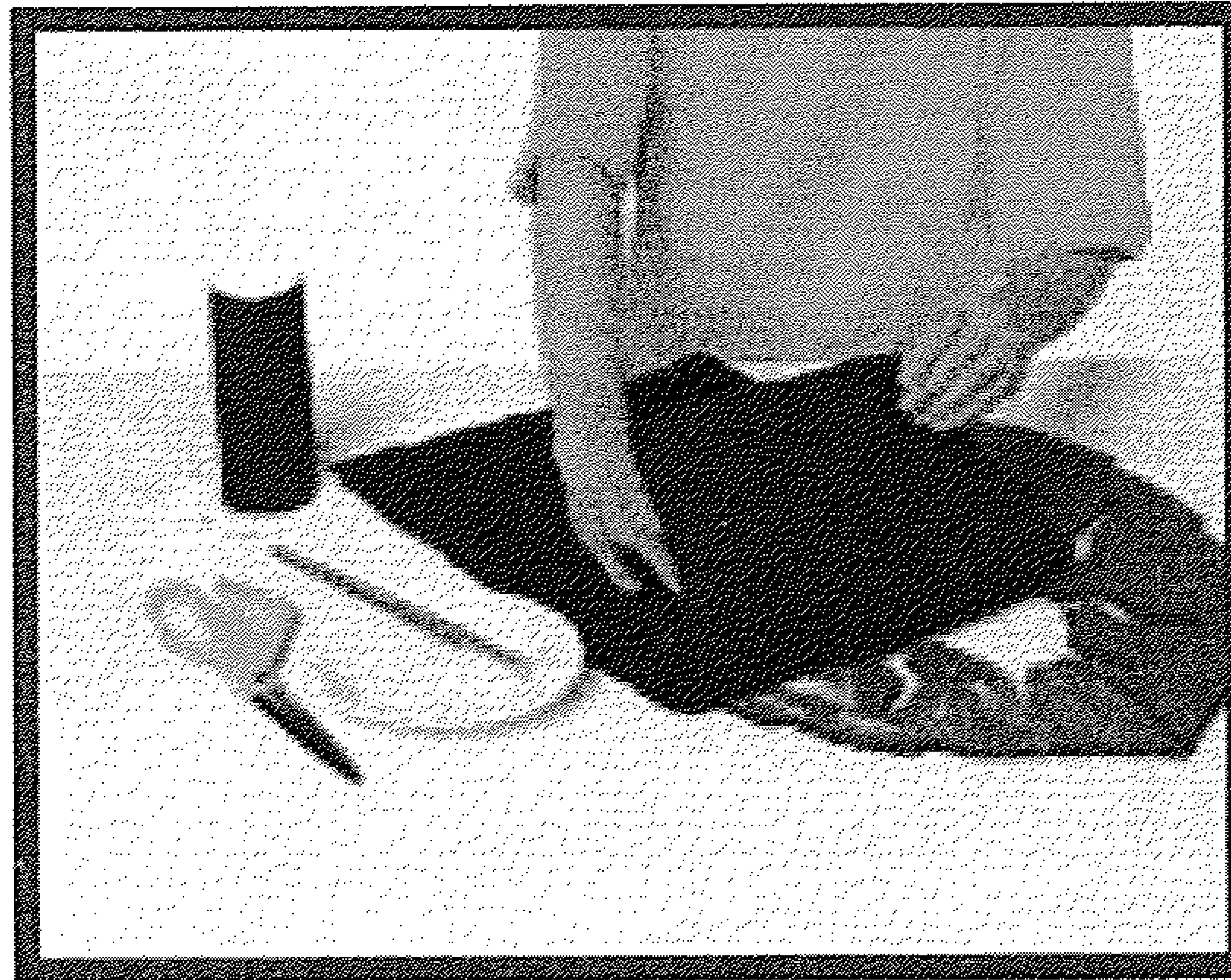
4– يمكنك إعداد مكان العينين بوضع حجر بلاستيك على رأس الخنفس وعلم حوله، واعمل بعد ذلك تجويفاً لكل من العينين بواسطة المشرط.

5– قم بوضع قليل من الغراء على ورقة النبات، ثم غط كلاً من النصفين برقعة من الورق الملون، وبعد جفاف الغراء





قص الورق الملون حسب شكل الخنفس كما في المصورين أدناه.



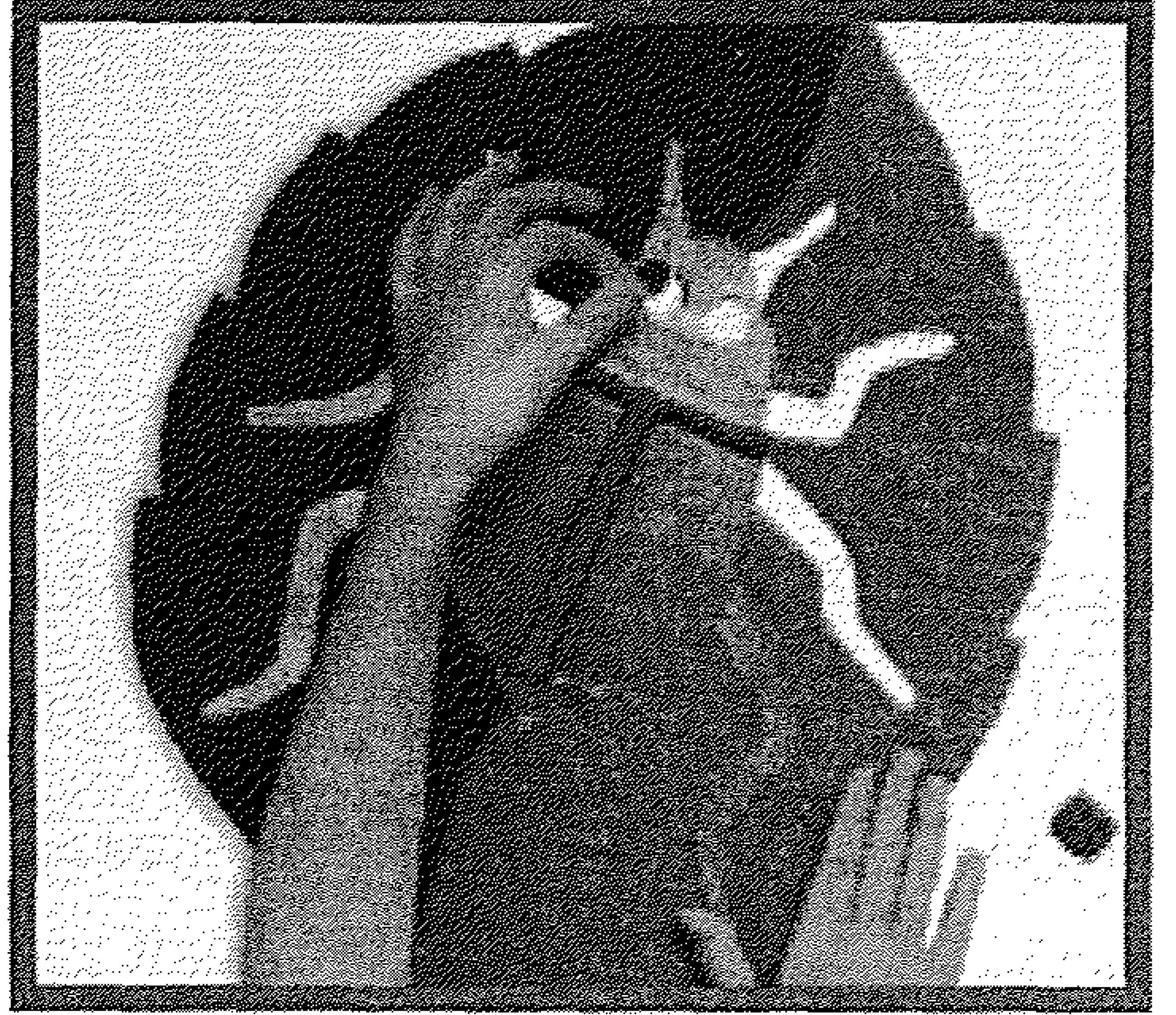
6- غط الخنفس بورق ذهبي أو فضي، وقص الورق الزائد عن جسم الخنفس كما في المصور أدناه.

طريقة اللعب:

1- على كل لاعب من اللاعبين أن يرمي بزهر النرد، والذي يحصل على رقم (6) يبدأ باللعب وذلك بإدخال أجزاء الخنفس إلى موضعها من ورقة النبات كما في المصور المجاور.



2- عندما يركب اللاعب جسم الخنفس في موضعه، يرمي زهر النرد، ويركب الأجزاء الموافقة لما يكشفه حجر النرد في موضعها من الورقة (طبعاً لكل جزء من أجزاء الخنفس رقم خاص به مثلاً، الجسم يأخذ الرقم (6)، والرأس يأخذ الرقم (5)، والعينان تأخذ الرقم (4)، وقرنا الاستشعار يأخذان الرقم (3)، والقوائم تأخذ الرقم (2)، والذيل يأخذ الرقم (1) كما في المصور الآتي :



3- بعد كل رمية، يكون دور اللاعب الثاني ويربح اللعبة الذي يكمل ترتيب الخنفس في موضعه من ورقة النبات أولاً كما في المصور الآتي:



26- لعبة صندوق الحروف (الحيلة، 1983-2003)



مصور لعبة صندوق الحروف

الهدف من اللعبة:

ان يشكل الطلبة كلمات وجمل مفيدة بسرعة واتقان.

ماهيته:

هو صندوق خشبي على شكل متوازي مستطيلات أبعاده: (11×11×45 سم)، وله باب سحاب له مجرى من الأعلى، أما قاعدته فتمتد إلى الأمام مسافة (13سم)، وفي ثلثي المسافة من واجهة الصندوق فرزت القاعدة بشكل مائل، ودهنت واجهة الصندوق الأمامية باللون الأسود (دهان الألواح).

أما البطاقات المستخدمة فهي من الكرتون المقوى وضعت بحيث تنعدم الفواصل بين الحروف المتصلة عند تركيب الكلمات. والمعلم يستطيع أن يغير حجم الصندوق بحسب البطاقات المستخدمة والأهداف التي يسعى لتحقيقها لدى الطلبة.

هذه اللعبة من الوسائل المركبة بمعنى أن كل مكون من مكوناتها يسعى لتحقيق أهداف معينة كما يأتي:

1- الصندوق: تحفظ فيه بطاقات الحروف والمقاطع.

2- اللوح: تكتب عليه الكلمات المراد تحليلها أو تركيبها في بداية الأمر ليقوم الطالب بالمهمات الموكلة إليه وقد يستغني عن اللوح في بعض المهمات.

3- الفرزة في القاعدة: وتستخدم لتدريب الطلبة على تحليل الجمل إلى كلمات في بداية تعليم الطلبة القراءة.

4- البطاقات: وهي أنواع:

أ- بطاقات الجمل: وتستخدم لتدريب الطلبة على تحليل الجمل إلى كلمات في بداية تعليم الطلبة القراءة .

ب- بطاقات الكلمات: وتستخدم لتدريب الطلبة على تحليل الكلمات إلى مقاطع أو حروف حسب الهدف من التحليل كما تستخدم لتركيب الجمل من الكلمات.

ج- بطاقات المقاطع: وتستخدم لتدريب الطلبة على تحليل المقاطع إلى حروفها، أو تركيبها من الحروف المكونة لها، أو تركيب الكلمات من المقاطع. وقد تنفذ بواسطتها (لعبة المقاطع) كأن يوضع المقطع الأول ثم يختار الطالب من المقاطع الأخرى ما يكون لها معان ويكتبها إما على اللوح، أو على دفتر خاص ويكون الفائز من الطلبة من يركب أكبر عدد من الكلمات.

د- بطاقات الحروف: وتستخدم من أجل :

1- مراجعة الحروف التي مرت على الطلبة وتثبيتها.

2- تحليل وتركيب المقاطع المستهدفة.

3-تحليل وتركيب الكلمات والجمل إما بكتابتها على لوح الصندوق، أو بعرض بطاقة الكلمة.

4- ستخدم هذه اللعبة للإملاء المنقول، وذلك بعرض كلمة على لوحة العرض (الفرزة) وقراءتها والتدرب على كتابتها، وقد يحتاج المعلم إلى تدريب الطلبة على تحليلها وتركيبها، ثم كتابتها على الدفاتر وتستخدم أيضاً للإملاء المنظور، وذلك بإخفاء الكلمة أو الجملة بعد التدرب عليها.

5- تستخدم هذه الوسيلة جماعياً (تنفيذ التدريبات المستهدفة أمام الطلبة)، وزمرياً (بأن تكون أمام كل زمرة صندوق، ويقوم المعلم بالإشراف والتوجيه والإرشاد لكل زمرة) وفردياً.

مزاياه:

لهذه اللعبة مزايا كثيرة:

1- الصندوق المصنوع من الخشب: لذا فهو يخدم لفترة زمنية طويلة.

2- البطاقات مصنوعة من الكرتون المقوى ومحفوظه بالجيلاتين اللاصق الشفاف مما يجعلها تخدم فترة زمنية طويلة.

3- هذا الصندوق له عدة فوائد ويستخدم لعدة أغراض من حفظ لبطاقات الحروف والمقاطع والكلمات، إلى لعبة عرض، إلى لعبة لتنفيذ مهارتي التحليل والتركيب، إلى لوح يستخدم لتنفيذ التدريبات المتعلقة بالحروف والكلمات.

4- هذا الصندوق صغير الحجم مما يسهل على المعلم حفظه أو حمله إلى الصف لاستخدامه.

5- هذه اللعبة مشوقة للطلبة، خاصة أنهم يقومون بتنفيذ التدريبات عليها عملياً، مما يوفر لهم أسباب المتعة وحفظ التعليم.

6- سهولة تنفيذ التدريبات المخططة عليها من قبل الطلبة.

27- لعبة سحر الكرات (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة.

- جمع الأعداد ضمن العدد (18).
- كتابة الأعداد ضمن العدد (18).
- قراءة الأعداد المكتوبة.

طريقة إنتاج اللعبة:

- نقص لوح أبلكاج بطول (70 سم) وعرض (35 سم) ثم نضع لها بروازا من الخشب وأربع قوائم خشبية.

- نقوم بعمل جيبين من القماش في أسفل الفتحتين اللتين نقوم بشقها في طرفي لوح الخشب، بحيث تسقط بداخلها الكرة الملعوبة.
- إلصاق بطاقات خلف كل جيب مكتوب عليها الأعداد (9,8).
- نقوم بدهان اللعبة باللون المناسب ثم تفرش أرضية اللعبة بقماش مخملي لاصق
- إحضار عشر كرات للتنس ثم ملئها بالجبص السائل عن طريق حقنة (سترنج) ثم نغلق الثقب بواسطة مادة لاصقة (آجو).
- تقسم الكرات إلى قسمين (مجموعتين) يلون وجه معين منها ويترك الوجه الثاني بدون تلوين وتكتب الأعداد عليها.
- عمل مثلث خشبي توضع الكرات بداخله.
- ضع استيكات (مؤشرات خشبية) لضرب الكرات وإسقاطها بالجيوب.
- تلون كرة واحدة بلون أحمر، حيث تستخدم لضرب الكرات في بداية اللعبة.



مصور لعبة سحر الكلمات

طريقة استخدام اللعبة:

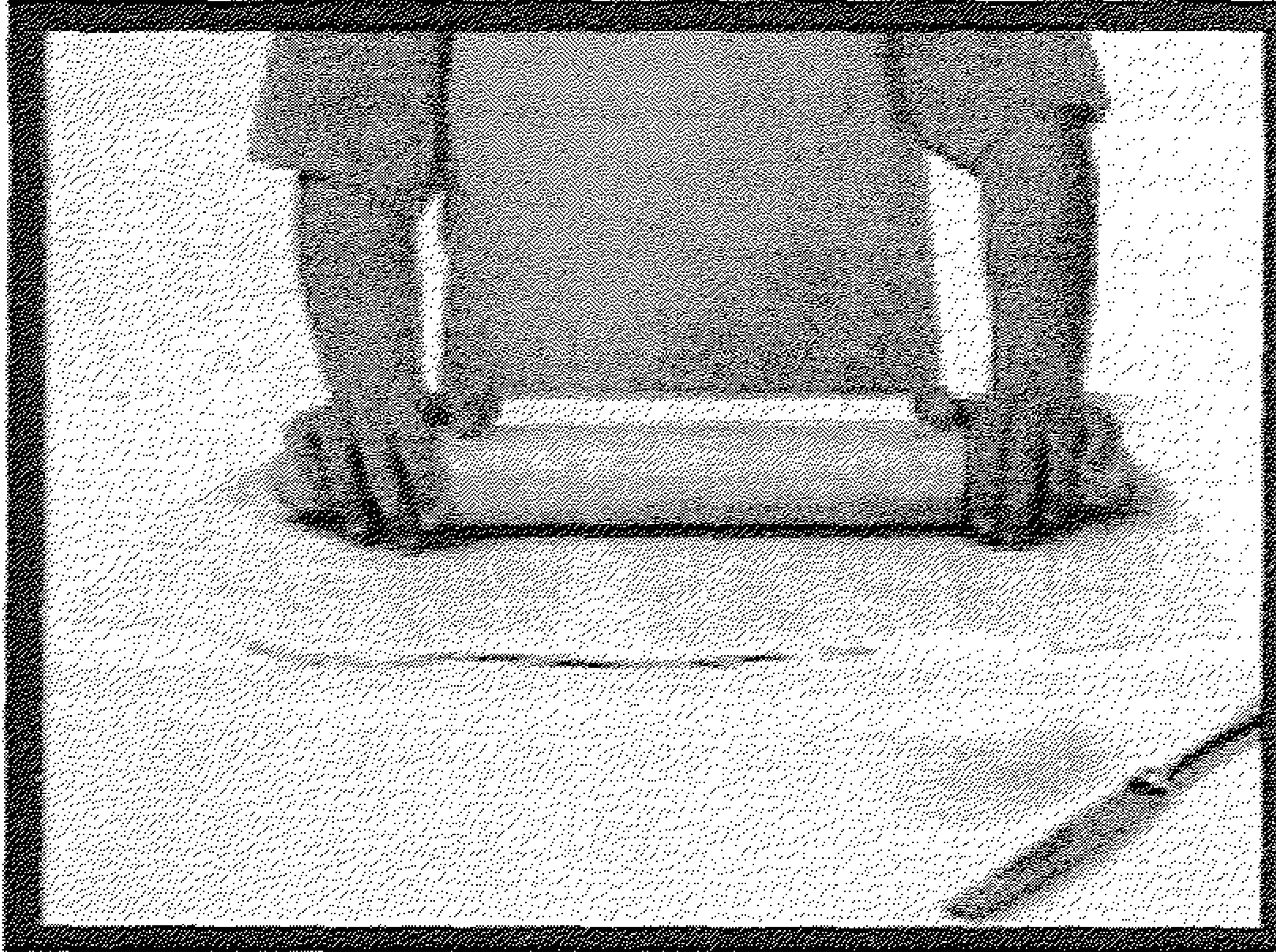
- يكون اللعب بين اثنين أو أكثر، بحيث توضع اللعبة بين اللاعبين.

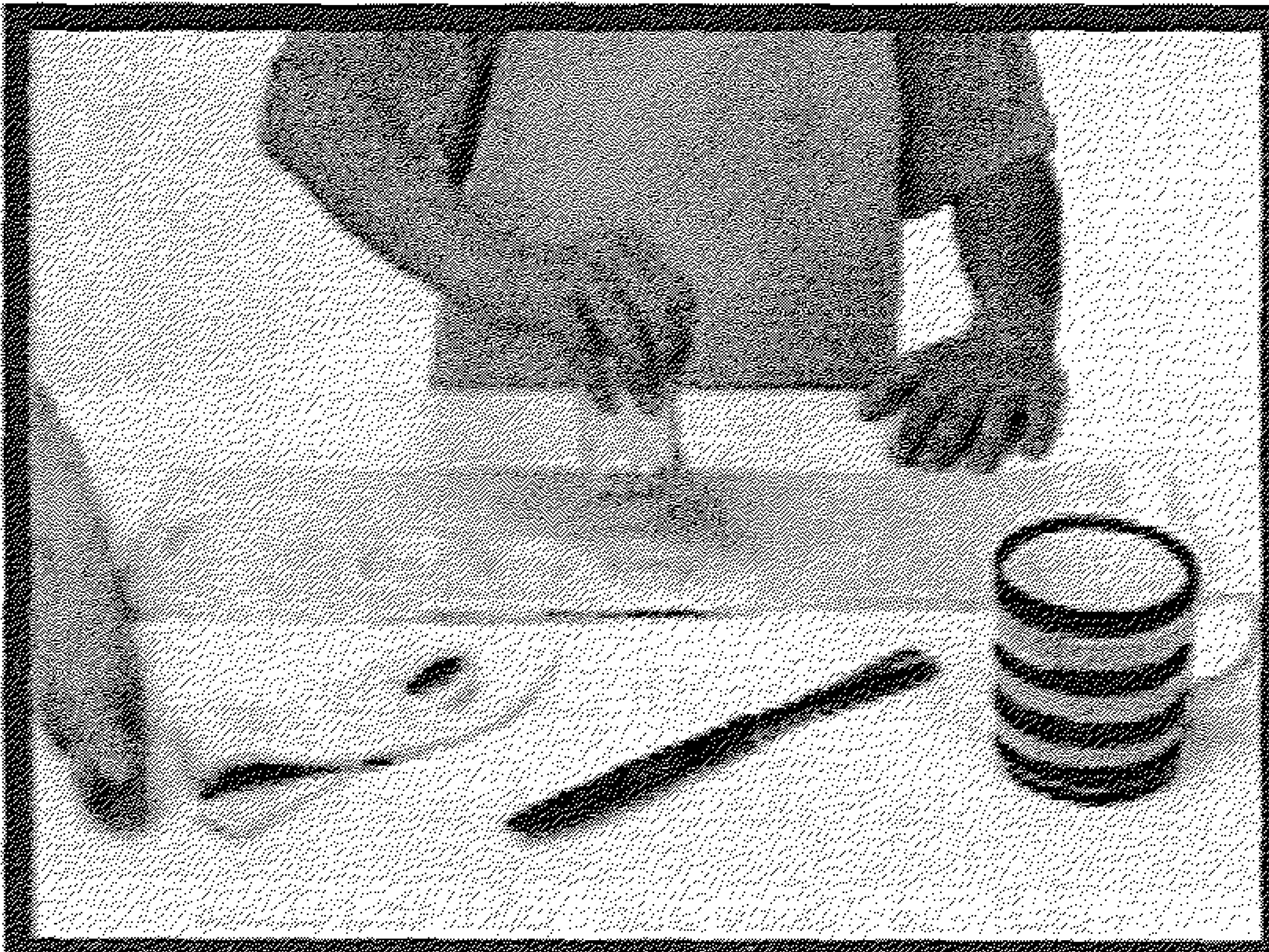
- توضع الكرات في المثلث الخشبي ثم رفعه بعد ذلك.
- توضع الكرة الحمراء أمام الكرات الأخرى لتكون نقطة البداية في اللعبة.
- بالقرعة نحدد الطالب الذي سيلعب أولاً، وباستخدام المؤشر يضرب اللاعب الأول الكرة الحمراء باتجاه الكرات التي يكون ناتجها (8) باتجاه الجيب الذي فوقه العدد (8) ويضرب الطالب الكرات التي يكون ناتجها (9) باتجاه الجيب الذي فوقه العدد (9) وبعد الانتهاء من اللعب يكتب الطالب الأعداد الموجودة في كل جيب في دفتر ثم يقوم بعد ذلك بقراءتها أمام الطلاب والحاضرين.

28- لعبة الخرزات (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: تدريب الطلبة على عملية الجمع.

وصف اللعبة: تتكون هذه اللعبة من لوح يتكون من ستة عيون في كل جانب من جانبي اللوح، بالإضافة إلى مستودعين، واحد منها لكل لاعب في كل طرف من طرفي اللوح.





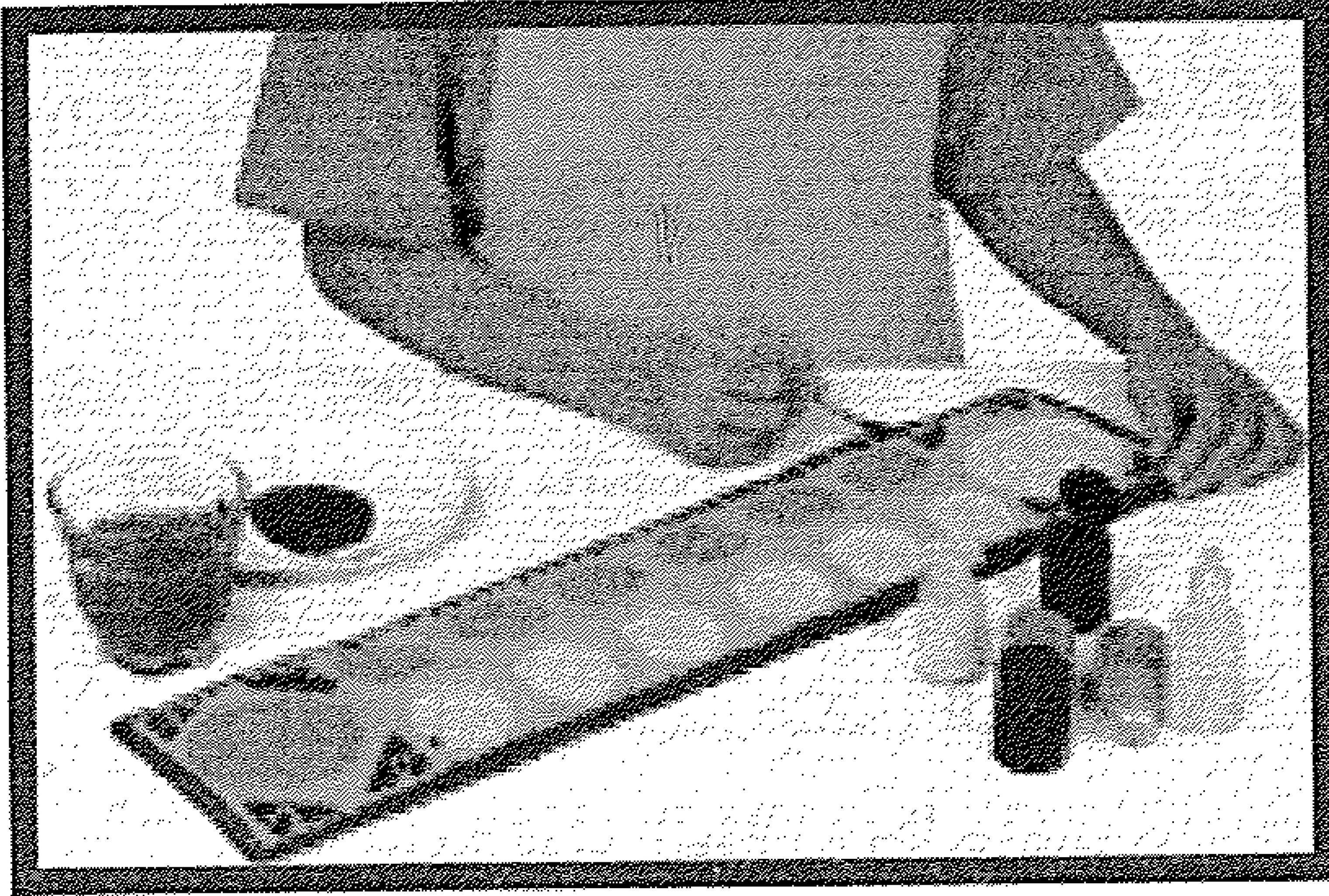
طريقة صنع لوح اللعب:

1- أحضر معجونة بلاستيكية (معجونة التشكيل الشديد)، وعلى سطح نظيف انثر شيئاً من الطحين، واستخدم المرقاق لرق المعجونة رقاً منتظماً كما في المصور المجاور.

2- فصل من المعجونة التي قمت برقها لوحاً قياسه (40 × 60 سم)، واستخدم فتحة أنبوب اختبار أو فتحة قنينة لحز (12) دائرة صغيرة، ست على كل جانب من جانبي اللوح، ثم استخدم فتحة الفنجان لحز دائرة في كل طرف من طرفي اللوح تكون مستودعاً، كما في المصور المجاور.

3- اترك لوح المعجون ليجف ويصبح صلباً ثم لون اللوح، ويمكنك تلوين الدوائر

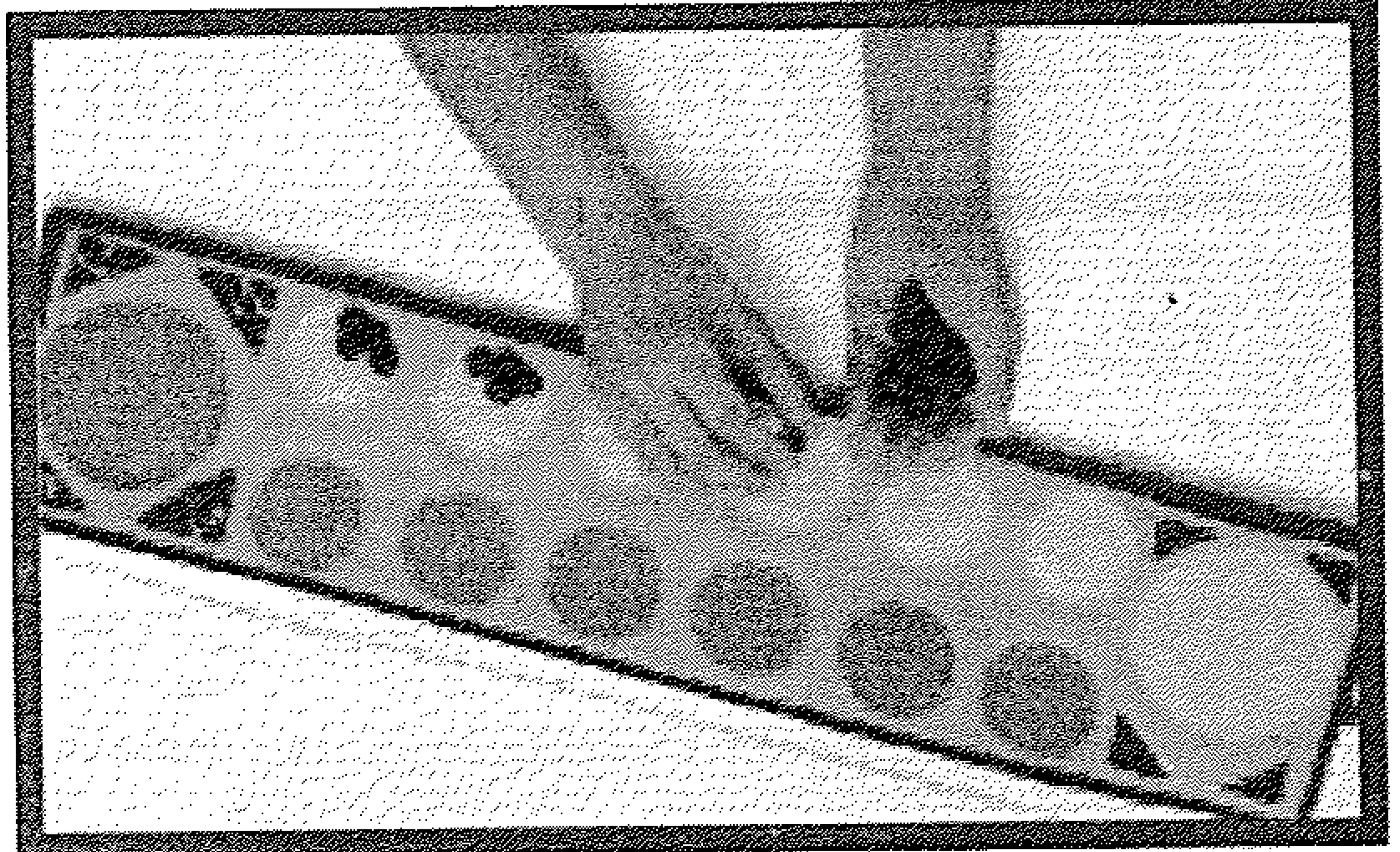
بألوان مختلفة مثلاً الصف الأول باللون الأحمر، والصف الثاني بالأصفر، كما في المصور المجاور.



طريقة اللعب:

يلعب في هذه اللعبة لاعبان، بحيث يبدأ كل لاعب بـ (24) خرزة، والفائز هو من يجمع أكبر عدد ممكن من الخرزات.

1- يجلس اللاعبان متقابلين على جانبي الرقعة (اللوح)، ويضع في كل منها أربع خرزات في كل حفرة من حفر صفه، علماً بأنه يوجد عند كل لاعب حفرة كبيرة إضافية إلى يمينه يستخدمها كمستودع وهي الحفرة التي شكلناها بواسطة فتحة الفنجان (انظر المصور المجاور).





2- يأخذ كل من اللاعبين خرزات من أي حفرة يختارها، وينثرها واحدة واحدة في الحفر التالية على الرقعة بعكس اتجاه عقارب الساعة، كما في المصور المجاور.



3- إذا وقعت إحدى الخرزات في حفرة اللاعب المنافس، وكان مجموع الخرزات خرزتين أو ثلاثاً، يكسب اللاعب ما في الحفرة من خرزات ويضعها في مستودعه كما في المصور المجاور.

4- إذا كانت الحفرة التي تسبقها الحفرة التي فرغت تحتوي أيضاً على خرزتين أو ثلاث خرزات، يكسب اللاعب ما في تلك الحفرة من خرزات، ويضعها في مستودعه، وتنتهي اللعبة عندما تفرغ حفر أحد اللاعبين من الخرز، ويكون الرابح هو اللاعب الذي يكون في مستودعه أكبر عدد ممكن من الخرز.

29- لعبة الدوائر والألوان والأحجام (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- ان يطابق الطلبة بين الألوان.

2- ان يميز الطلبة بين الألوان: الأصفر، والأخضر، والأبيض، والأزرق، والبني، والأسود.

3- ان يميز الطلبة بين مفهومي أكبر وأصغر.

المواد المطلوبة الإنتاج اللعبة:

- قطعتان من الخشب سمك (3) ملم مساحة كل واحدة (22 x 22) سم.
- ورق لاصق ملون بالألوان المراد تعليمها.
- مادة صمغية لاصقة.
- دبابيس ذات رأس بلاستيكي ملون.

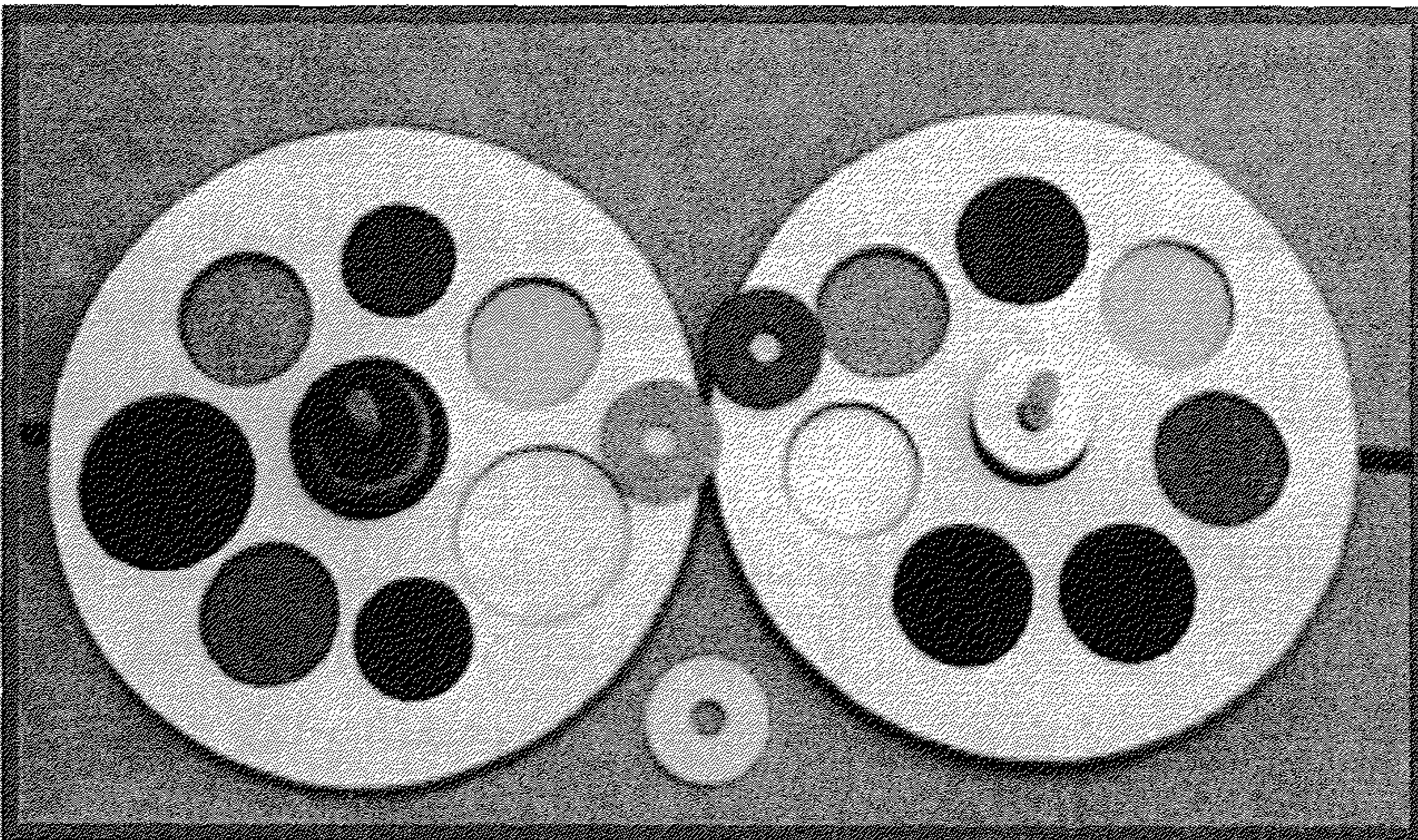
إجراءات إنتاج اللعبة:

نرسم على القطعة الأولى سبع دوائر بأحجام مختلفة (الفرق بينها واضح)، ونفرغها باستخدام منشار صغير (منشار تخريم)، ونلونها بألوان الرش المتوافرة لدينا وباستخدام القاعدة المفرغة العلوية. نرسم شكل الدوائر على القاعدة السفلية ونلونها باستخدام الورق اللاصق الملون. ثم باستخدام مادة صمغية قوية، نضغط القاعدة الأولى المفرغة على القاعدة السفلية، ونثبت الدبابيس ذات الرأس البلاستيكي الملون على الدوائر ونضعها في الفراغ المطابق لحدها.

طريقة اللعب :

يستطيع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (5-6) سنوات اللعب بها، وعمر الطفل الذي سيلعب هو المحك الرئيس للطريقة التي ستتبع في اللعب.

مصور لعبة الدوائر والألوان والأحجام



مطابقة الألوان

توضع اللعبة أمام الطفل،ويعطى الوقت الكافي ليكتشفها بشكل حر، لينتقل بعدها إلى مرحلة مطابقة الألوان مع بعضها بعضاً والتي تقوده إلى التعرف إلى الألوان:

1- معرفة الألوان بالتسمية.

2- نطلب من الطفل إتباع المعلومات المقدمة له كالآتي:

- ضع الدائرة الصفراء في المكان المخصص لها.
- ضع الدائرة الحمراء في المكان المخصص لها.
- ضع الدائرة الخضراء في المكان المخصص لها.

وفي اللحظة التي يستطيع فيها إتباع التعليمات المقدمة له بشكل صحيح، وبدون أخطاء يكون قد أنجز الهدف .

3- المرحلة النهائية لتعليم المهارة:

على الطفل أن يذكر لون الدائرة التي يحملها وأن يطابقها مع القاعدة دون مساعدة.

30- لعبة رزمة البالونات والرباط (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- تنمية العضلات الدقيقة، مسك البالون، شد الرباط، عقد العقدة.
- تحقيق التآزر بين حركة اليد والعين.
- مطابقة الألوان. - معرفة وتعلم الألوان.
- ربط رزمة البالونات. - فهم آلية ربط الحذاء.

تتوجه هذه اللعبة للأطفال الذين هم في سن السادسة، ويمكن لعبها بطريقة اللعب الحر والموجه في الوقت نفسه. ويمكن استعمالها في المدرسة أو في البيت مع طفل أو أكثر.

وصف اللعبة:

تتكون اللعبة من قاعدة خشبية مساحتها (30 x 22 سم) محفور عليها رزمة من البالونات الملونة بالأحمر، والأصفر، والأخضر، والأسود، والبني، والأزرق، والأبيض، مربوطة برباط أحذية جميل وملون.

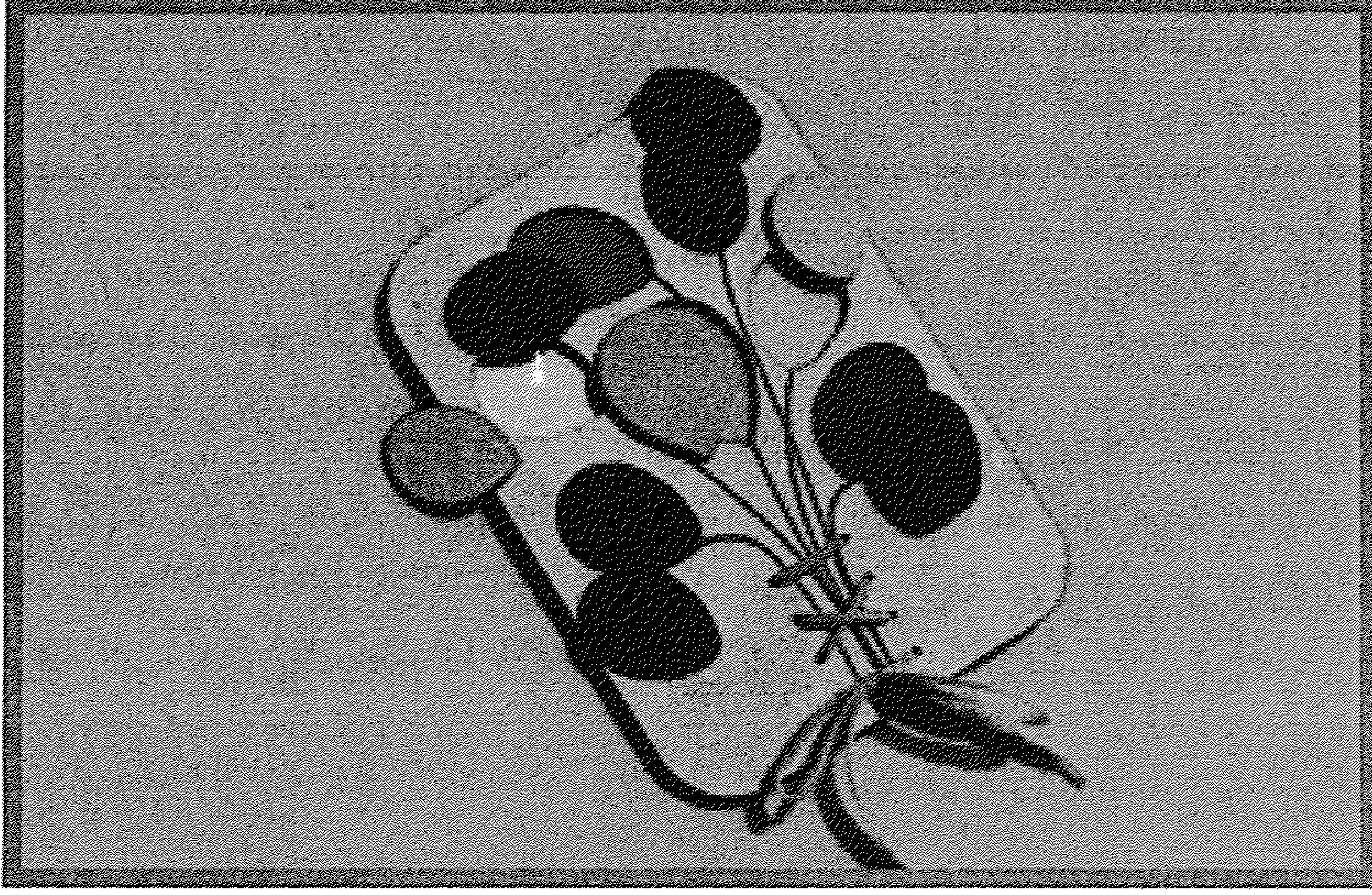
المواد اللازمة لإنتاج اللعبة:

- قطعتا خشب سمك (3) ملم مساحة كل منهما (30 x 20سم)، ورق لاصق ملون (7) ألوان، ألوان رش (7) ألوان، رباط ملون .

طريقة إنتاج اللعبة:

نرسم على القطعة الأولى رزمة من البالونات، ولتكن سبعة ونفرغها باستخدام منشار

نصله صغير (منشار تخريم)، ثم نلون البالونات باستخدام ألوان الرش السبعة. وباستخدام القاعدة الأولى المفرغة، نرسم على القاعدة السفلية شكل البالونات السبعة، ونلونها باستخدام الورق اللاصق الملون. وباستخدام مادة صمغية قوية نثبت القاعدة الأولىٰ على القاعدة السفلية. وباستخدام مقداح بريشة سمكها (3) ملم نثقب عشرة ثقوب. خمسة مقابل خمسة لنربط رزمة البالونات باستخدام الرباط الملون.



مصور لعبة رزمة البالونات والرباط

طريقة اللعب:

تقوم الفكرة الأساسية لهذه اللعبة على مبدأ إطلاق البالونات وإعادة رسمها باستخدام الرباط. والتعرف إلى الألوان من خلال ذلك. (عمر اللاعب هو المحك الرئيس للطريقة التي ستتبع في اللعب).

توضع اللعبة أمام الطفل الأصغر سناً ويعطى الوقت الكافي ليكتشفها بشكل حر. ينتقل الطفل بعدها إلى مرحلة مطابقة الألوان مع بعضها بعضاً، والتي سوف تقوده إلى التعرف إلى الألوان.

المهارة الأولى – تعلم الألوان:

أ- لمعرفة الألوان بالتسمية، يطلب من الطفل إتباع التعليمات المقدمة له كالآتي:

- ضع البالون الأصفر في المكان المخصص له.
- ضع البالون الأحمر في المكان المخصص له ... الخ.
- وفي اللحظة التي يستطيع فيها الطفل إتباع التعليمات المقدمة له بشكل صحيح وبدون أخطاء يكون قد أنجز الهدف.

ب- المرحلة النهائية لتعلم المهارة: على الطفل أن يذكر لون البالون الذي يحمله وأن يضعه في مكانه المناسب دون أية مساعدة.

المهارة الثانية: - ربط الحذاء:

يتم تعلم المهارة على مراحل بالارتباط مع عمر الطفل :

أ- نعطي الطفل الوقت الكافي لاكتشاف اللعبة بشكل حر، وأن يفك الرباط وتعبئته بشكل حر.

ب- في المرحلة اللاحقة،عليه إتباع التعليمات،وهي أن يقوم بفك الرباط وإخراجه من موضعه، وإعادة تعبئته باتباع التعليمات وربطه على شكل وردة.

ج- في المرحلة النهائية،على الطفل أن يقوم بفك الرباط وإعادة تعبئته وربطه متبعاً التعليمات في ذاكرته وبدون أية مساعدة.

31- لعبة: أحجية (بزل) الحيوانات (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- تقوية دقة الملاحظة والتناسق بين حركة اليد والعين.
- تنمية العضلات الدقيقة.
- التعرف إلى بعض الحيوانات الأليفة.

مصور لعبة احجية (بزل) الحيوانات



طريقة إنتاج اللعبة:

علينا أولاً أن نختار صورة الشكل المراد إنتاجه. وبعد ذلك إحضار قطعتين من خشب الموزنيت الأبيض مساحة (20 x 30)، ونرسم الصورة على القطعة الأولى. ثم نفرغ الشكل على القاعدة

باستخدام منشار نصله رفيع (منشار تخريم). بعد الانتهاء من تفريغ الصورة نضغط قطعتي الخشب فوق بعضهما بعضاً مستخدمين مادة لاصقة قوية. وبعد أن تجف القاعدة بشكل جيد نضع أجزاء الصورة المفرغة عن القاعدة مكانها بعد أن نكون قد لوناها باستخدام ألوان الرش حسب ما نريد.

طريقة اللعبة:

يمكن للأطفال من سن (3 x 8) سنوات اللعب بها بالعلاقة مع حجم القطع المكونة للأحجية (للبزل).وهي بالإجمال (10) قطع أو أكثر، وهي بالأصل لعبة فردية. ولكن يمكن لأكثر من طفل أن يلعب بها بشكل مشترك.

32- لعبة المجسمات (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يتعرف الطفل إلى عناصر مختلفة من بيئته المحلية، وفوائد استخداماتها.
- تقوية العضلات الدقيقة وربط الرباط.
- التمييز البصري ومعرفة الاتجاهات.
- تقوية التناسق بين حركة اليد والعين.

طريقة الإنتاج:

نرسم صورة الشكل على قطعة خشب مناسبة، ونقصها بالمنشار، ثم باستخدام المقدح وريشة سمك (3) ملم نخرم الشكل بالكم والطريقة التي نراها مناسبة. ثم نخيط الثقوب باستخدام رباط من الحرير أو القطن، ويمكن تلوين الشكل بالطريقة التي نراها مناسبة.



مصور لعبة المجسمات

طريقة اللعب: يمكن للأطفال بين عمر سنتين إلى ثماني سنوات اللعب بهذه المجسمات وبطرق مختلفة:

- أن يقوم الطفل بخياطة الرباط حول الجسم،وفي هذا تقوية للعضلات الدقيقة (عضلات أصابع اليد)، وفيها تقوية للتمييز البصري، والاتجاهات، والعلاقة بين حركة اليد وحركة العين.
- يمكن استخدامها في الرسم، كما يمكن استخدامها في سرد القصة.

33- لعبة المطابقات (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- التعرف إلى عناصر مختلفة من البيئة.
2- مطابقة الصور ذات العلاقة المتشابهة.
3- تنمية التفكير ودقة الملاحظة عند الأطفال.
4- تدريب الطفل على تخزين المعلومات واستعمالها عند الحاجة.

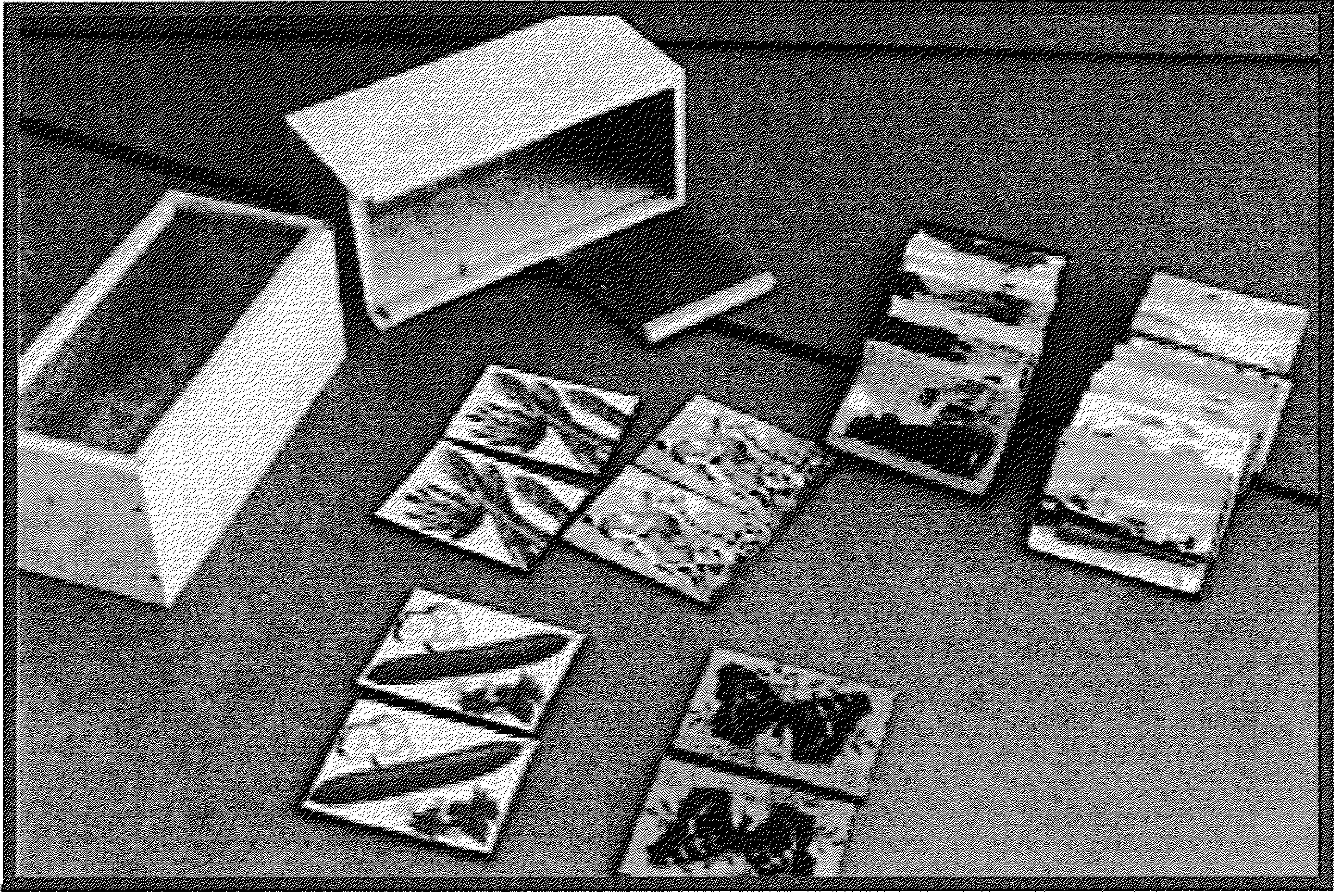
طريقة الإنتاج:

- تحضير (20) زوج من الصور لعناصر من البيئة بغرض تثبيتها في ذاكرة الطفل (الفواكه، الحيوانات، الطيور، الأزهار، الأسماك،.........الخ).
- تحضير (20) زوج من الشرائح الخشبية سمك (3) ملم، مساحة كل واحدة (5 x 8 سم).
- مادة صمغية لاصقة.
- نقوم بلصق الصور على القطع الخشبية باستخدام المادة الصمغية، وبعد أن تجف تصبح جاهزة للاستعمال.

طريقة اللعب:

1- إما بالطريقة المفتوحة (للأطفال الأصغر سناً، عمر 3 سنوات) حيث يضع الطفل الصور ذات العلاقة المتشابهة فوق بعضها بعضاً.
2- أو بالطريقة الصماء: بحيث توضع البطاقات مقلوبة، وبعد إجراء القرعة يبدأ اللاعب الأول بكشف بطاقتين، ويفوز إذا كشف بطاقتين متماثلتين ويأخذ الدور مرة أخرى، وإلا علية إعادة قلب البطاقات ومن ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الآخر.

- على اللاعبين العمل على حفظ مكان صور البطاقات التي فتحوها وأعادوا قلبها للأدوار القادمة.
- يمكن للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (3 - 10) سنوات اللعب بها.



مصور لعبة المطابقات

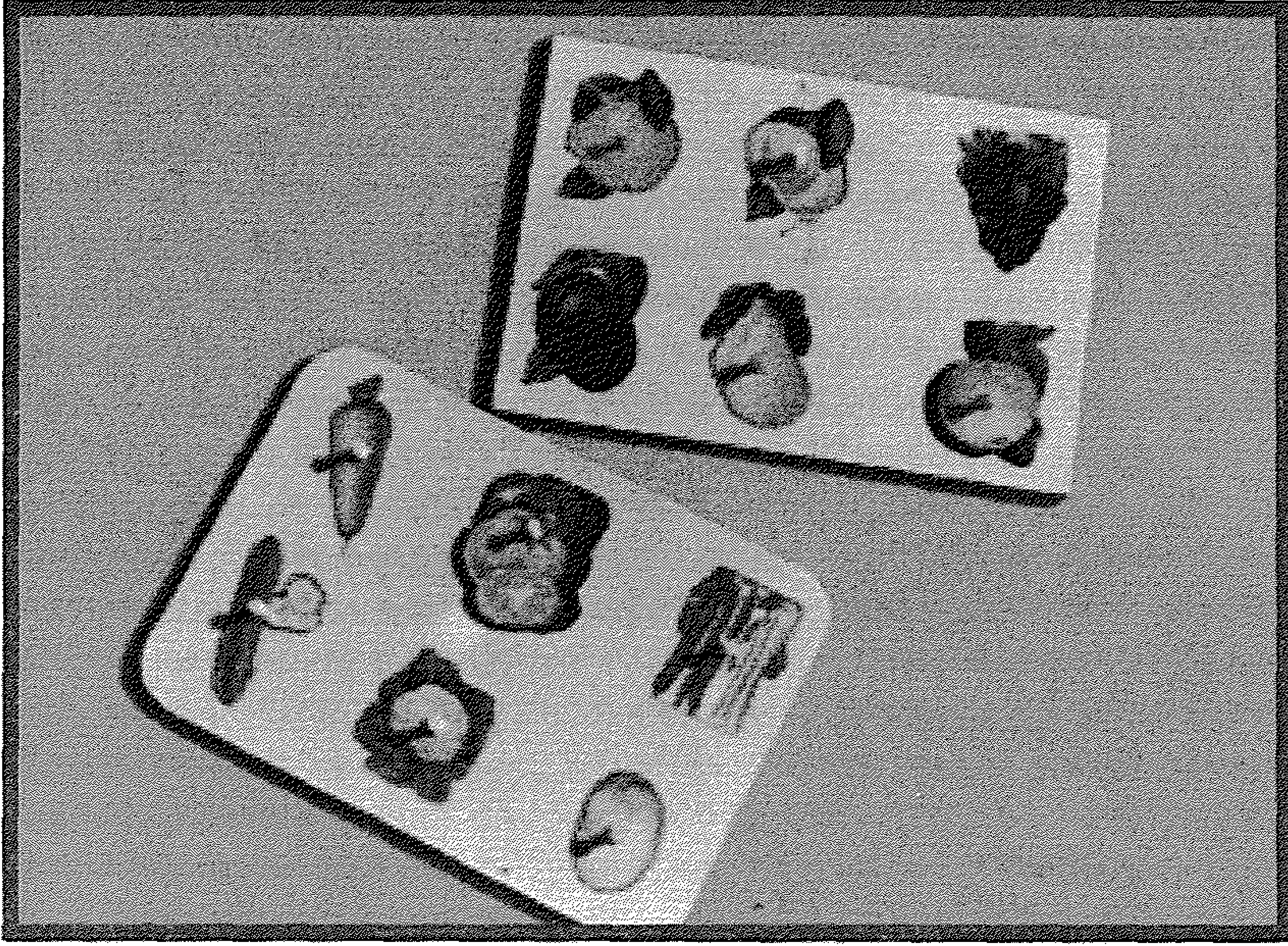
34- لعبة قاعدة الخضار والفواكه (يونسكو/ اونروا)

الهدف من اللعبة:

- أن يتعرف الطفل إلى بيئته من خلال مجموعة من الخضار والفواكه الأكثر شيوعاً، والتعرف إلى أشكالها ولونها وفائدتها.

طريقة الإنتاج:

- تحضير صور ملونة لمجموعة من الخضار والفواكه المراد إنتاجها على أن تكون واضحة.
- نحضر قطعتان من قطع خشب الموزنيت الأبيض مساحة (20 × 30)سم نلصق الصور على القطعة الأولى، ونقوم بتفريغ الصورة على قطعة الخشب باستخدام منشار نصله صغير (منشار تخريم).
- ثم وباستخدام مادة لاصقة قوية نضغط قطعتي الخشب فوق بعضهما بعضاً، وبعد أن تجف القاعدة بشكل جيد، نضع الفواكه والخضار في أماكنها بعد أن نثبت فيها دبوساً حاملاً ملوناً.



مصور لعبة قاعدة الخضار والفواكه

طريقة اللعب:

يمكن للأطفال من سن (2 - 4) سنوات اللعب بها،كما يمكن استخدامها في التعرف إلى فوائد الخضار والفواكه وشكلها ولونها ... الخ.

35- لعبة بزل الأعداد (1 - 10) (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تعليم الطفل الأرقام من (1-10).

2- تعليم الطفل عناصر الأرقام من (1-10).

3- التعرف إلى الألوان وربطها بالعناصر.

4- تقوية دقة الملاحظة والتنسيق بين البصر وحركة اليد (التآزر الحركي البصري).

مستوى اللعبة: الصف الأول الأساسي.

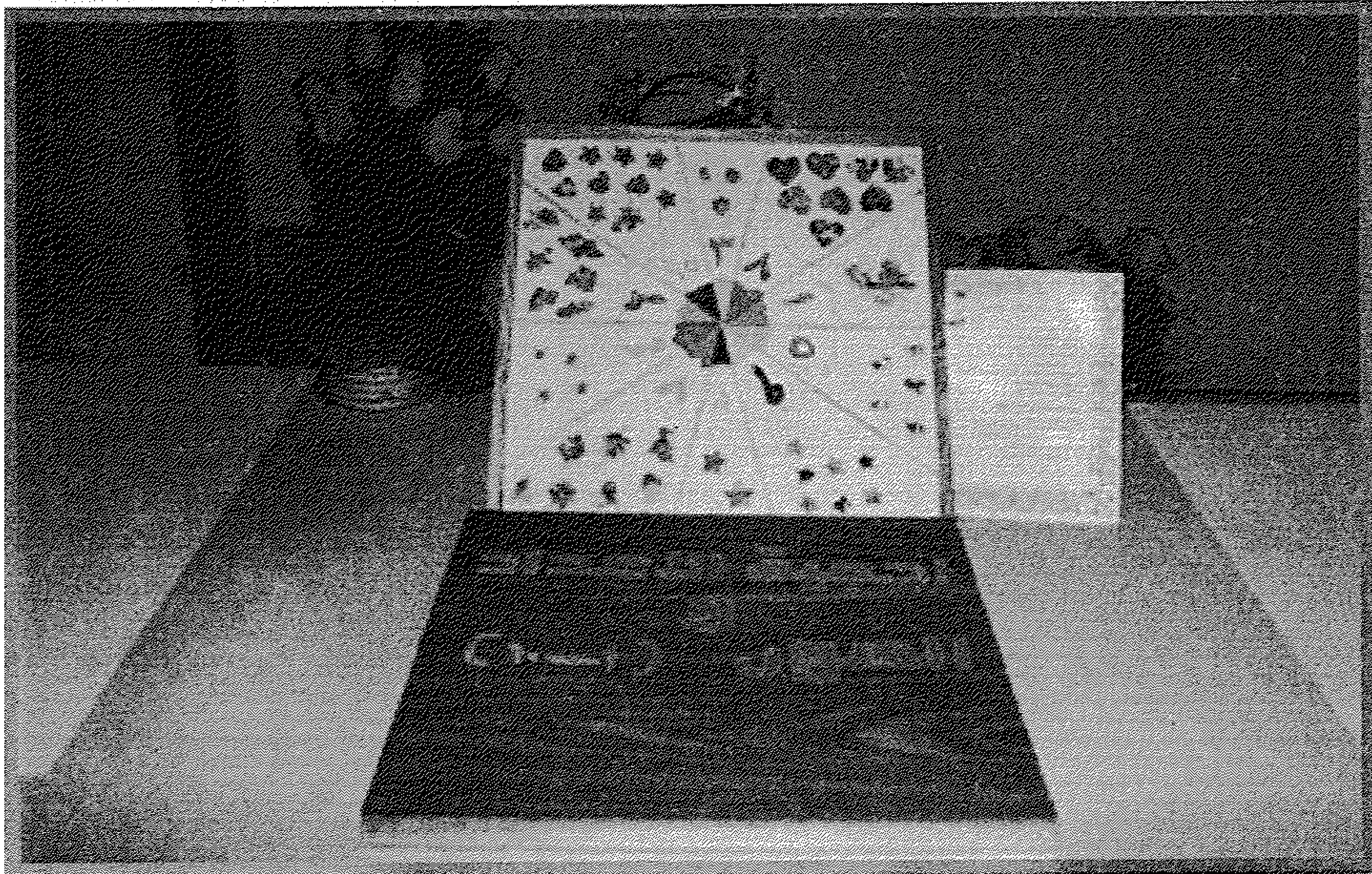
وصف اللعبة: هي عبارة عن قطعتين من خشب المزونيت (33X 33 سم) الأولى قاعدة، والثانية نقوم ببزلها عن طريق منشار التخريم إلى ثلاثة دوائر كبرى، ووسطى، وصغرى، الصغرى (دائرة الألوان) مقسمة إلى عشرة مثلثات تقدر الزاوية فيها بـ (45 درجة) تقريباً، كل مثلث ملون بلون مميز، يتعرف الطالب من خلالها على الألوان، والدائرة الثانية (الوسط) مقسمة إلى عشرة أقسام على كل قسم منها رقم يدل على العنصر الذي في الدائرة الثالثة، أما الدائرة

الثالثة فهي مكونة من عشرة أقسام أيضاً، ملصق على كل جزء أو قسم منها عناصر للأرقام التي في الدائرة الثانية كل بحسب عدده، وأيضاً الألوان التي تدل على العناصر إذ أن اللون في كل مثلث كما قلنا يدل على العناصر الملونة باللون نفسه، ولا يمكن أن نضع أي جزء في الدوائر الثلاث مكان الآخر لأنه مبزول حسب الحجم.

طريقة اللعب:

1- عن طريق التجربة والخطأ من (4-8) سنوات.

2- عن طريق اللعب الموجه من الآخرين (4-10) سنوات.



مصور لعبة بزل الأعداد (1-10)

36- لعبة نادي الكلمات (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة

- ان يُكّون الطلبة جملاً مفيدة بسرعة واتقان.

مكونات اللعبة:

1- صندوق خشبي أو كرتوني.

2- يحتوي الصندوق على لوحة قسمت إلى (35) خانة، ورسمت عليها الأحرف الهجائية مرتبة، وأرفق كل حرف برسمة لشيء يبدأ اسمه بهذا الحرف، وبقية الخانات وضع فيها أشياء من مثل كنز، حظاً أوفر وهكذا.

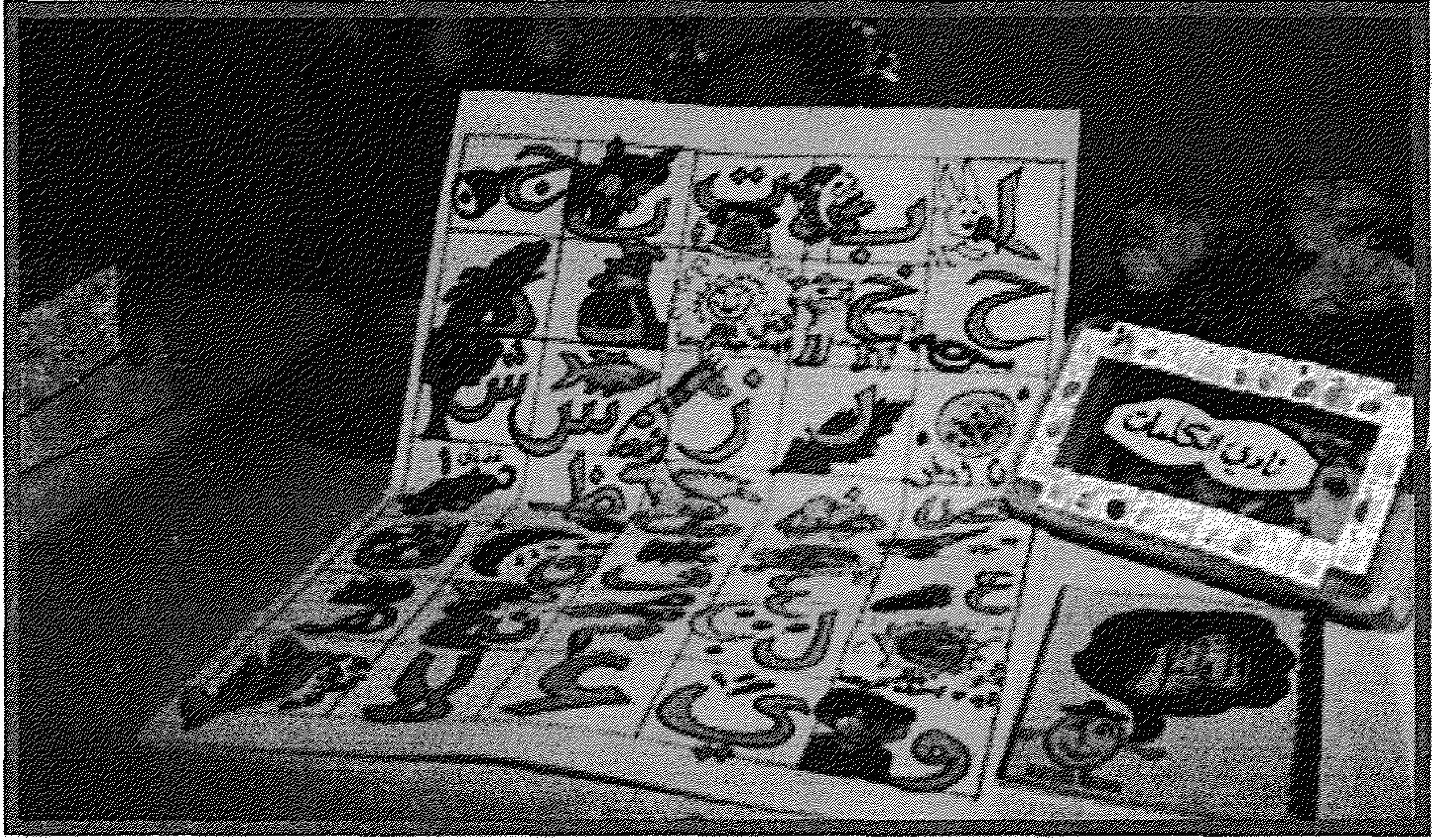
3- صندوق صغير يحتوي على الأحرف الهجائية كاملة على شكل مجسمات لهذه الأحرف بأشكالها المختلفة في بداية الكلمة، أو وسطها، أو في نهايتها.

4- حجر نرد وأزرار صغيرة ملونة.

كيفية اللعب بها: فكرة اللعبة مستمدة من لعبة (السلم والحية).

يمكن اللعب بها بشكل ثنائي أو جمعي يلعبها فريقان، أو فردان يقوم الأول برمي حجر النرد مثلاً الناتج (6) يعد الخانات حتى يصل إلى الخانة رقم (6)، والحرف الذي يصل إليه يختاره من صندوق الأحرف، وهو مخير في الشكل الذي يختاره ثم يلعب الآخر وهكذا. يحدد المعلم زمن للعب مثلاً (ربع ساعة)، في نهاية الزمن المحدد للعب يتجمع لدى كل طالب مجموعة من الأحرف بأشكال مختلفة، فكل طالب يكون أكبر عدد ممكن من الكلمات، هو الفائز.

قد يحدد المعلم كلمة معينة في مادة معينة، ويلعب الطالب لتجميع أحرفها بالطريقة نفسها ومن يكون الكلمة أولاً هو الفائز، وإذا لعبها فريقان يقوم المعلم بتحديد جملة، والفريق الذي يكون الجملة أولاً هو الفائز.



مصور لعبة
نادي الكلمات

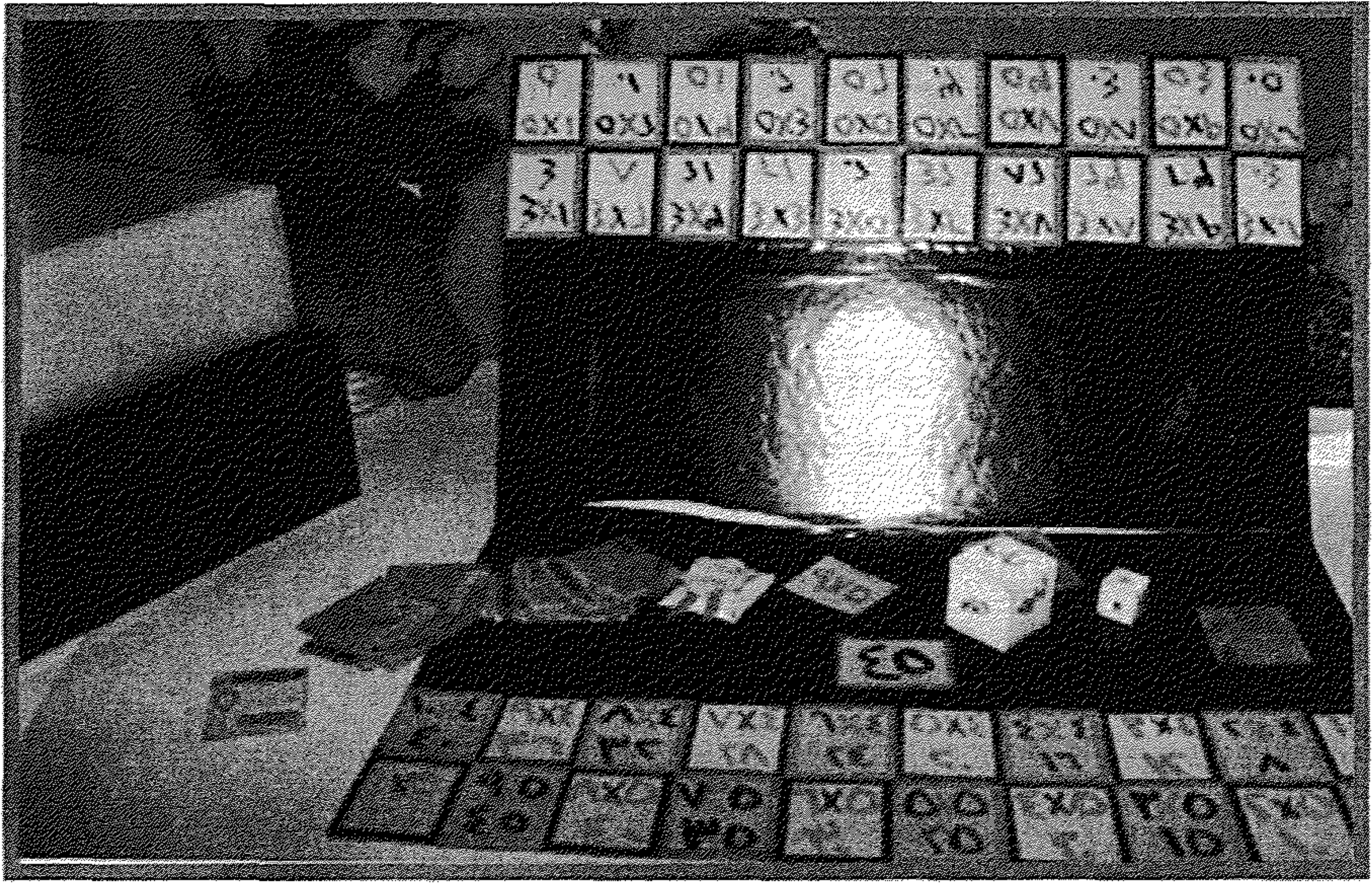
37- لعبة العب وتعلم (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: ان يتقن الطلبة عملية الجمع.

مكونات اللعبة:

1- صندوق من كرتون مقوى لحفظ اللعبة.
2- رقعة اللعب وتشبه رقعة الشطرنج ولكنها لجدولي الضرب (5,4).
3- حجر نرد لتحديد من سيلعب أولاً.
4- هدية للفائز الأول.
5- دفتر تسجيل نتائج اللاعبين.
6- دليل اللعبة العب وتعلم.
7- بطاقات اللعبة وعددها (80) بطاقة لجدولي الضرب (5,4) للمتسابقين.

طريقة اللعب: بعد تحديد من سيلعب أولاً نرمي بطاقتين على رقعه اللعب، تم يسحب الطالب الأول بطاقة ويرميها على الرقعة فإذا كانت البطاقة التي يحملها الطالب تحوى إجابة لسؤال من البطاقات الموضوعة على الرقعة مسبقاً فإنه يأخذ البطاقة ويبحث عن سؤال وجواب البطاقة ويفهمها مؤقتاً، أما إذا كانت إجابة الطالب خطأ عليه أن يعود إلى الرقعة ويبحث عن السؤال والجواب. وإذا لم يجد الطالب جواباً للبطاقة التي يحملها يرميها على الأرض ويسحب الطالب الثاني بطاقات جديدة وهكذا. وتستمر اللعبة هكذا حتى ينتهي أحد الطلبة من تعبئة جميع المربعات الموجودة في رقعة اللعب من جهته ويكون بذلك هو الفائز، ويأخذ الجائزة ويمكن تكرار هذه اللعبة عدة مرات حتى يتحقق الهدف منها.



مصور لعبة العب وتعلم

ويمكن بطريقة أخرى أن نحدد زمناً للعب وكلما عبأ الطالب فراغاً نسجل له علامة وبعد انتهاء الزمن المحدد نجمع علامات اللاعبين والذي عبأ أكبر عدد من الفراغات هو الفائز.

يمكن أن يحصل أحد اللاعبين على بطاقة تحوي مثلاً المسألة الحسابية (9X5) وكان على الأرض الجواب (45) ولكن هذا الطالب وجد أن الفراغ الذي يحمل العملية (45=9X5) معبأ. فعليه رمي البطاقة على رقعة اللعب وعلى الطالب الآخر أن ينتبه إلى لعب الشخص الآخر.

ملاحظة: البطاقات تكون مخلوطة مع بعضها بعضاً بشكل عشوائي ويسحب منها الاثنان معاً. وحتى لا يشعر الطلبة بالملل يمكن تغيير أحد اللاعبين أو تغيير قواعد اللعبة.

38- لعبة قاعدة الأشكال الهندسية وأجزائها(يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- التميز بين الأشكال الهندسية: المربع، الدائرة، المثلث، المستطيل.
- التميز بين أجزاء الأشكال الهندسية: المثلث، المربع، الدائرة، المستطيل.
- مطابقة الأجزاء مع الشكل.
- الربط بين اللون والشكل.

طريقة الإنتاج:

المواد المطلوبة:

- قطعتان من الخشب سمك (3) ملم، مساحة كل منهما (20X22سم). ورق لاصق ملون. ألوان دهان رش (أربعة ألوان).

نرسم على القطعة الأولى الأشكال الهندسية المقترحة، ونفرغها باستخدام منشار نصله صغير (منشار تخريم). ثم نلون الأشكال الهندسية المفرغة باستخدام ألوان الرش، ونلصق على القاعدة السفلية الورق اللاصق الملون بالمطابقة مع الأشكال الهندسية على القاعدة العلوية، بواقع لون واحد لكل شكل، ثم باستخدام مادة صمغية قوية نثبت القاعدة الأولى المفرغة على القاعدة السفلية.

قبل أن نضع الأجزاء على القاعدة نثبت في وسط كل جزء هندسي دبوس طبعة ذو رأس بلاستيكي ملون، ليسهل على الطفل التقاط الجزء.

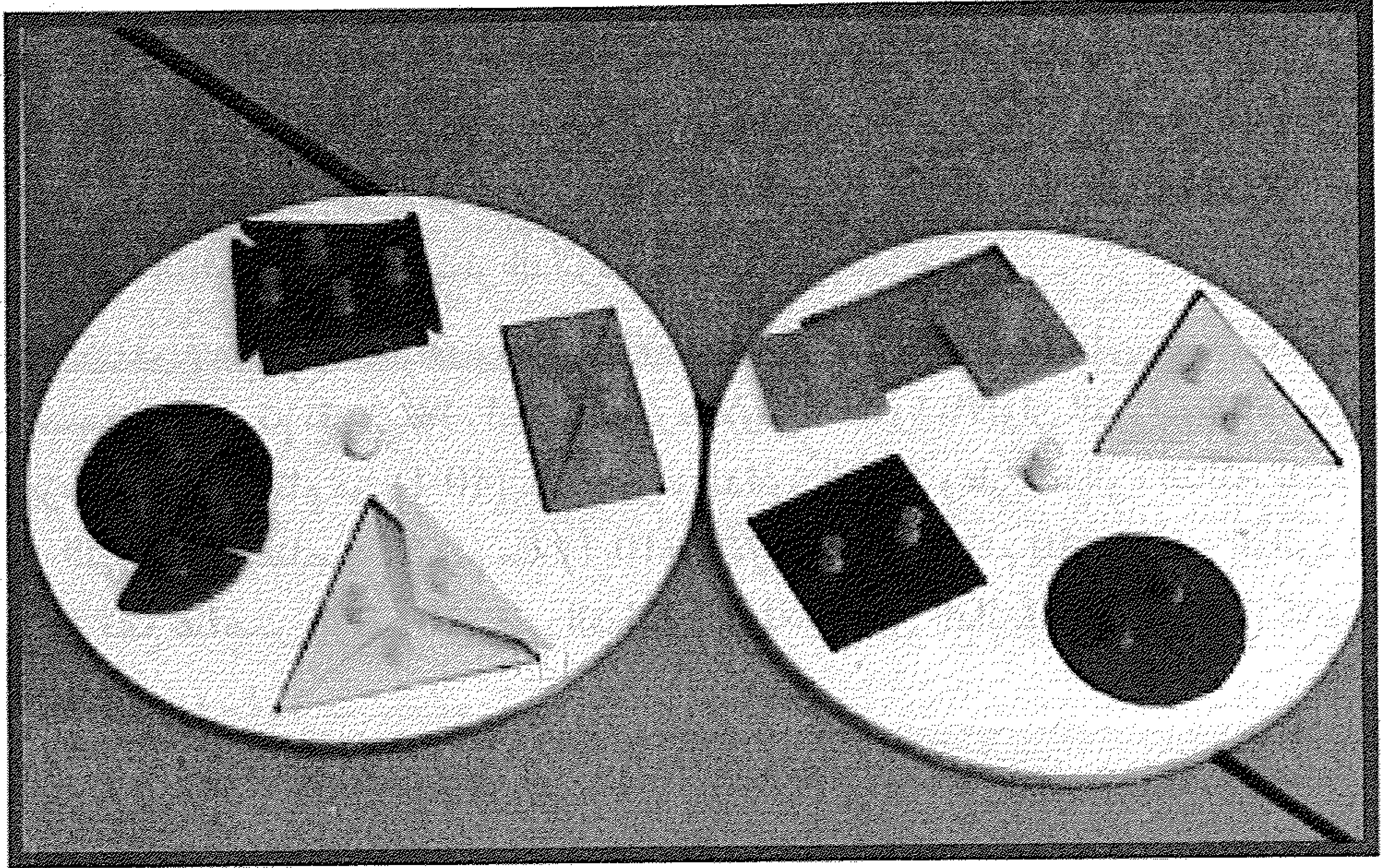
طريقة اللعب:

الفكرة الأساسية لها أن يطابق الطفل الأشكال الهندسية وأجزاءها بدلالة اللون وذلك:

أ- لمعرفة الأشكال الهندسية بالتسمية: حيث نطلب من الطفل أن يؤشر باصبعه على الشكل الهندسي على القاعدة بدون الأجزاء، وأن يتحسس أبعاده بعد أن يكون قد مر بخبرة الشكل، رسماً وتلويناً وأبعاداً.

ب- للتعرف إلى الألوان الأساسية: حيث نطلب من الطفل أن يضع أجزاء الشكل الهندسي كل واحد في مكانه بدلالة اللون.

ج- للتعرف إلى الأشكال والألوان ويتم ذلك في المرحلة النهائية لتعلم المهارة، وعلى الطفل أن يذكر اسم الشكل ولونه قبل وضعه في مكان دون مساعدة.



مصور لعبة قاعدة الأشكال الهندسية وأجزائها

39- لعبة أحجية (بزل) الأعداد والصور (1-10) (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- معرفة الأعداد من (1-10) كعناصر وكتابة.
- التعرف إلى الألوان.

وهي عبارة عن قاعدة خشبية مساحتها (40X40 سم) مجزأة إلى ثلاث دوائر مربوطة بعلاقة أحجية (بزلية)، دائرة الألوان، دائرة الأرقام من (10X1)، ويمكن للأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (6-10) سنوات اللعب بها.

طريقة الإنتاج:

المواد المطلوبة:

1- قاعدتان خشبيتان سمك (3) ملم مساحة كل منهما (40X40سم).

2- مجموعة من الصور تمثل عناصر الأرقام من (1-10).

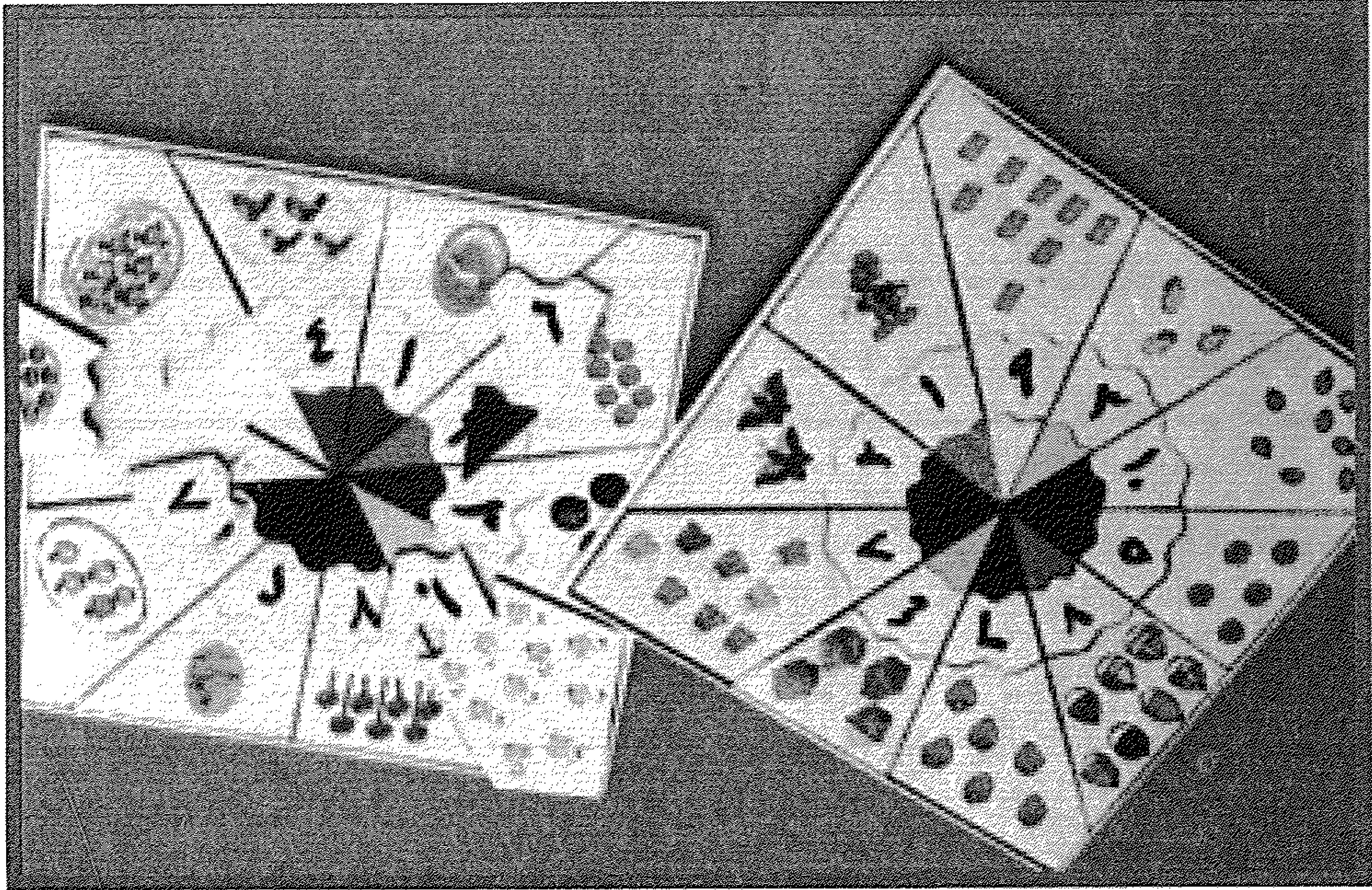
3- ألوان رش تمثل عشرة ألوان.

4- صمغ قوي وأقلام فلوماستر لكتابة الأرقام.

بعد أخذ نقطة الوسط على القاعدة الأولى، نقوم بتجزئتها إلى عشر زوايا متماثلة بواقع (36) للزاوية الواحدة.

ثم نقوم بتجزئتها إلى ثلاث دوائر مربوطة بعلاقة أحجية (بزلية)، قطر الدائرة الأولى (10)سم، وقطر الدائرة الثانية (20) سم وقطر الدائرة الثالثة (35) سم.

بعد أن نفرغ من تجزئتها نقوم بتثبيت الإطار المتبقي من القاعدة الأولى على القاعدة الثانية بمادة صمغية قوية. ثم نقوم بطلاء أجزاء الدائرة الأولى العشرة بالألوان التي اخترناها بواقع لون لكل جزء. ونكتب الأرقام من (1-10) على أجزاء الدائرة الثانية. وعلى الدائرة الثالثة، نقوم بلصق الصور التي تشمل عناصر الأرقام منه (1-10)، بالارتباط مع الأرقام المكتوبة على الدائرة الثانية، بمعنى أن تقع عناصر الرقم (10) على القطعة المكملة لها من الدائرة الثانية والتي كتب عليها الرقم (10).



مصور لعبة أحجية (بزل) الأعداد والصور (1-10)

طريقة اللعب:

يمكن للأطفال من عمر (4-8) سنوات اللعب بها بشكل فردي، والمطلوب من الطفل بناء الأحجية (البزل) من خلال الربط بين الرقم وصور العناصر الممثلة له، أو العكس. وذلك بإحدى طريقتين:

1- طريقة اللعب الحر عبر تجربة الصح والخطأ للأطفال من (4-6) سنوات بالربط بين الرقم وعناصره.

2- طريقة اللعب الموجه للأطفال الأكبر سناً من (6-8) سنوات فما فوق، بعد أن يكون الأطفال قد تعلموا الأرقام كتابة وعناصر، وذلك عبر تمييز مجموعة من العناصر المناسبة للرقم موضوع التعلم وربطهما مع بعضهما بعضاً.

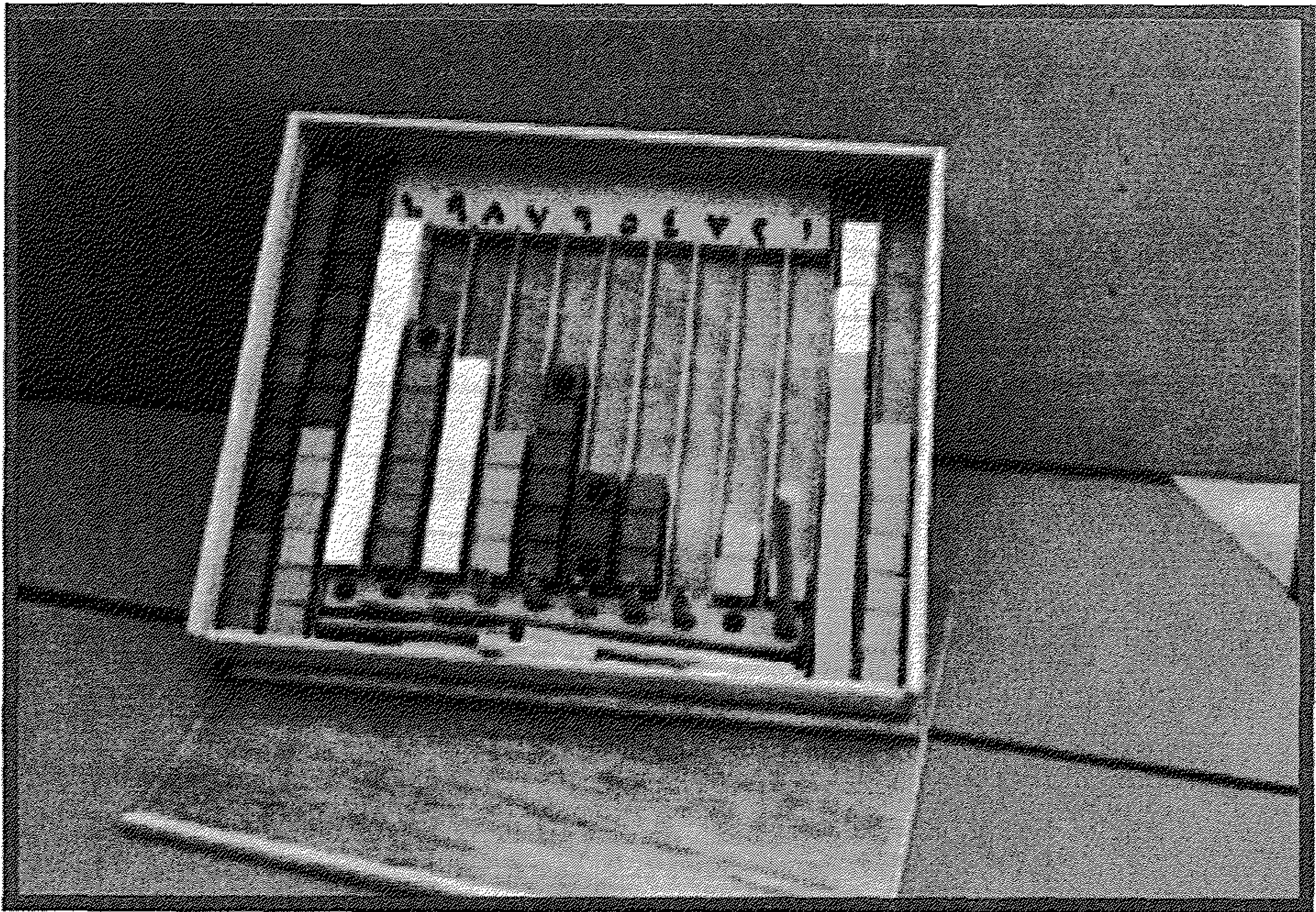
40- لعبة العداد والمسائل الحسابية (يونسكو/ اونروا)

الهدف من اللعبة:

- تعلم العد والقيام بعمليات حسابية بسيطة (1-100).

طريقة الإنتاج:

ليس من السهل إنتاج هذه اللعبة يدويا لحاجتها إلى نجار متخصص، وأجهزة متعددة ولكن بالإجمال، أنت بحاجة إلى مئة مكعب. كل عشرة منها ملونة بلون واحد، ومثقوبة من الوسط لاستخدامها في العد باستخدام الضروس. وصندوق مجزأ إلى عشر خانات، كل خانة تستوعب (10) مكعبات إضافة إلى مجموعة من الضروس بأحجام مختلفة.



مصور لعبة العداد والمسائل الحسابية

طريقة اللعب:

يمكن للأطفال من سن (5-8) سنوات اللعب بها إما :

1- بطريقة اللعب الحر للأطفال من عمر (5) سنوات فما فوق.

أ- استعمال المكعبات الملونة لتدعيم العد التصاعدي من (1-100) عند الأطفال.

ب- تعلم الألوان.

ج- التصنيف: تصنيف المكعبات حسب لونها.

د- ترتيب المكعبات تصاعدياً أو تنازلياً بدلالة الرقم واللون.

2- طريقة اللعب الموجه للأطفال فوق سن (6) سنوات:

أ- القيام بعمليات ترتيب الأعداد تصاعدياً وتنازلياً.

ب- القيام بعمليات حسابية – الجمع، الطرح ثم الضرب فالقسمة.

ج- القيام بعمليات الجمع ضمن المنازل (الآحاد، العشرات، المئات).

41- لعبة قاعدة أعمدة الألوان (يونسكو/ اونروا)

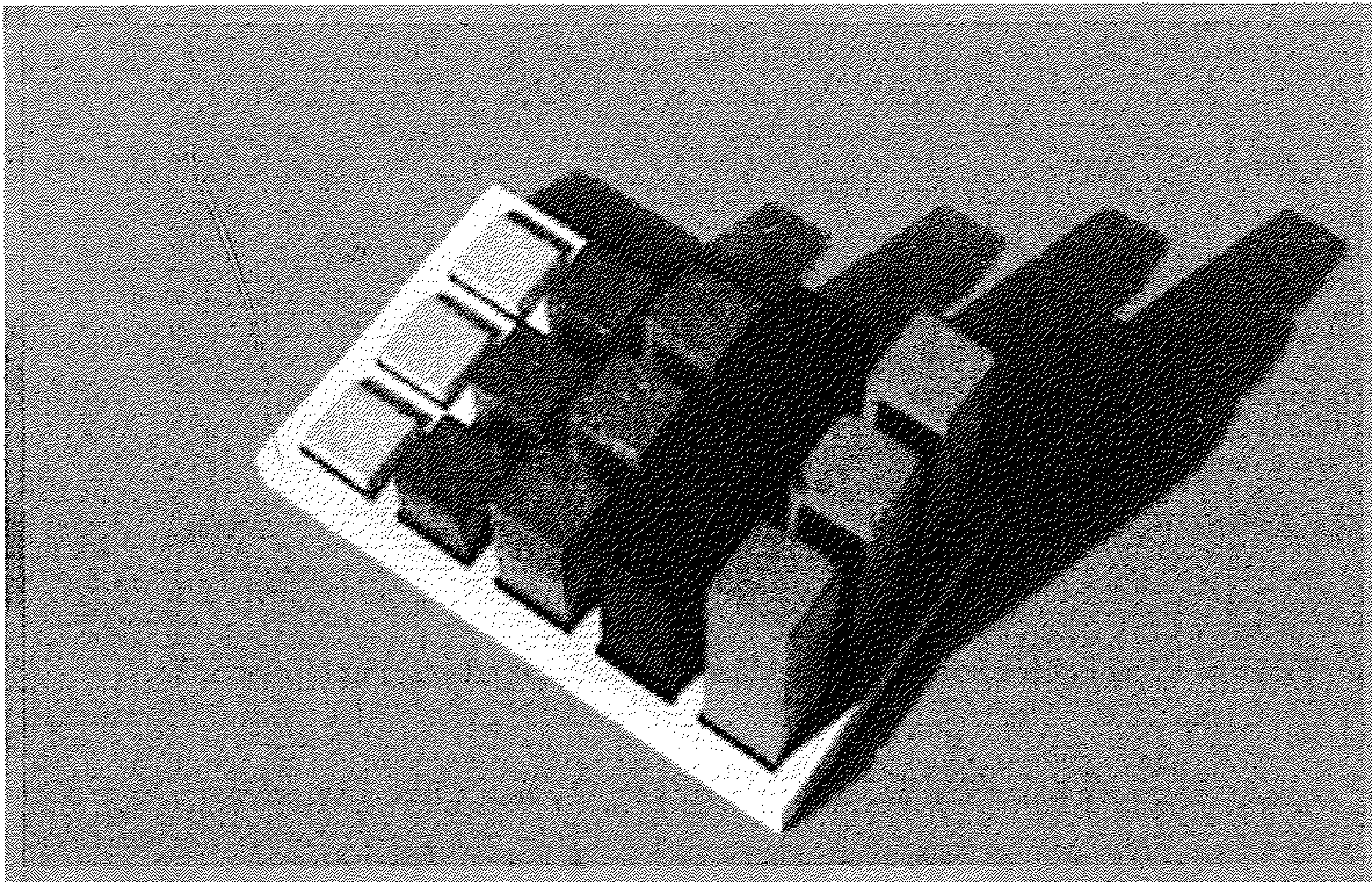
الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يميز الطفل بين مفهومي أكبر وأصغر.
- أن يميز الطفل بين الألوان.

وصف اللعبة:

تتكون اللعبة من قاعدة خشبية بمساحة (15x10 سم)، محفور فيها (15) قاعدة (2x2x2سم) و(15) قطعة خشبية على شكل متوازي مستطيلات، كل (3) منها لها الحجم واللون نفسه، بحيث يمكن تثبيت القطع الخشبية داخل القاعدة.

حيث يطلب من كل طفل ترتيب القطع الخشبية التي على شكل متوازي مستطيلات حسب اللون، ثم حسب الحجم وهكذا.



مصور لعبة قاعدة أعمدة الألوان

42- لعبة إعادة الترتيب ثم القراءة (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- إعادة ترتيب العبارات ثم قراءتها.
- إعادة ترتيب المفردات ثم قراءتها.
- تحريك المقاطع وقراءة الكلمة التي تكونت من تلك المقاطع.

مكونات اللعبة:

1- قطعة أبلكاج لها إطار وتحتوي على جيوب (90X70سم) مغطاة بلاصق وبري.

2- تقسم هذه اللوحة إلى ثلاثة أقسام.

أ- القسم الأول إعادة ترتيب العبارات الثانية بما يناسب العبارات الأولى وبطاقات (30 x 17 سم).

ب- القسم الثاني إعادة ترتيب المفردات وتكوين جملة مفيدة منها، بطاقات (8X10سم).

ج- القسم الثالث تحريك المقطع الأول في الفراغات وقراءة المفردات (10X5 سم).

3- البطاقات مغطاة بالكرتون حتى نستطيع استخدامها على الوجهين.

طريقة استخدام اللعبة

- القسم الأول من هذه اللوحة معد لإعادة ترتيب العبارة الثانية حتى تتناسب مع الأولى وتصبح ذات معنى، حيث يتم عرض العبارات على هذا القسم ويقوم الطفل بإعادة ترتيب القسم الثاني حتى يتناسب مع القسم الأول ثم يقرأ العبارة.

- القسم الثاني تعرض فيه المفردات غير مرتبة ويقوم الأطفال بإعادة ترتيب المفردات وقراءة الجمل الجديدة.

- القسم الثالث والأخير، يعرض فيه مقاطع بحيث يعرض مقطع ثم مقاطع أخرى وهنالك فراغات يقوم الطفل بتحريك المقطع الأول في الفراغ المناسب حتى تتكون كلمة ذات معنى.

- تخدم هذه اللوحة كتاب لغتنا العربية الجزء الأول والثاني للصف الأول الأساسي.

أرتب ما في العمود الثاني بما يناسب العمود الأول ثم اقرأ	
أمامَ طَلالٍ	قِشْرَةُ مَوْزٍ
وَقَفَ الْفَلاّحُ	أمامَ زَرْعٍ جَميلٍ
يَمشْي الأوْلادُ في	الشّارِعِ النّظيف
في الْمَزْرَعَةِ	شَجَرُ زَيْتون

أرتب الكلمات بحيث تكون جُمل مفيدة

راحَ	الخَروفُ	مَعَ	الْفَرسِ	إلى	الْبُستان
بابا	يَقولُ	انْتَظِرْ	حَتَى	يَذوبَ	الثّلْجُ

أكون من المقاطع كلمات ذات معنى ثم اقرأ

أطْ		راف		فال	طا		لِب		بع

43- لعبة التركيب والتحليل (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- تركيب الحروف المعروضة في الجيوب والبحث عن الكلمة الدالة عليها ووضعها في الجيوب وقراءتها.
- قراءة المفردات والبحث عن الحروف المكونة لها ووضعها في الجيوب المعدة لذلك.

مكونات اللعبة.

أ- قطعة أبلكاج (100x80سم) لها إطار مغطاة بلاصق وبري / لوحة جيوب.

ب- تقسم اللوحة إلى قسمين:

1- قسم أركب من الحروف كلمات ثم أقرأ.
2- قسم ثاني أحلل الكلمات إلى حروفها.

ج- القسم الأول يجزأ إلى جيوب صغيرة للحروف وتحتها جيوب المفردات.

د- القسم الثاني يجزأ إلى جيوب كبيرة للمفردات وتحتها للكلمات.

هـ- بطاقات صغيرة للحروف مقصوصة من الأبلكاج وملصقة على الوجهين بالكرتون(10x6 سم).

و- بطاقات المفردات مقصوصة من الأبلكاج وملصقة على الوجهين بالكرتون (17x12 سم).

طريقة استخدام اللعبة.

1- تعرض اللوحة أمام الأطفال وتحت متناول أيديهم.

2- تعرض الحروف في القسم العلوي من اللوحة ويقوم الأطفال بقراءتها.

3- يبحث الطفل عن الكلمة التي تكونت من تلك الحروف ويضعها تحتها في المكان المناسب المعد لها ، ثم يقوم أكثر من طفل بقراءتها. وهكذا مع بقية الحروف المراد تكوين كلمات ذات معنى منها.

4- القسم الثاني من اللوحة معد لتحليل الكلمات إلى حروفها حيث تعرض الكلمات ثم يقوم الأطفال بقراءتها ثم البحث عن الحروف ووضعها في الجيوب المعدة لكل كلمة تحتها. وهكذا مع بقية المفردات المراد تحليلها.

5- تخدم هذه اللوحة جميع وحدات القراءة خاصة الجزء الثاني من كتاب لغتنا العربية للصف الأول الأساسي.

أركب من الحروف كلمات ثم اقرأ		
خُـ بْـ ز أ	مـَ لْـ عَـ بـ ـاً	وَ ز يـ ر أ
خُبْزاً	ملْعَباً	وَزيراً
ط ا رِ ق	عَ جـ يـ ن	يُـ صْـ لِـ حُ
طارِق	عَجين	يُصلِح

أحلل الكلمات إلى حروفها		
أَكْبَرُ	جالِسٌ	لَذيذ
أ كْـ بَـ رُ	جـ ا لِـ سٌ	لَ ذ يـ ذ
طَبيب	أُسْتاذ	داراً
طَ بـ يـ ب	أُ سْـ تـ ا ذ	د ا ر أ

44- لعبة القطار (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- ربط الكلمة بضدها.
- ترتيب الكلمات في جملة مفيدة.
- قراءة جمل مشكولة.
- التعرف إلى كلمات جديدة.

طريقة إنتاج اللعبة:

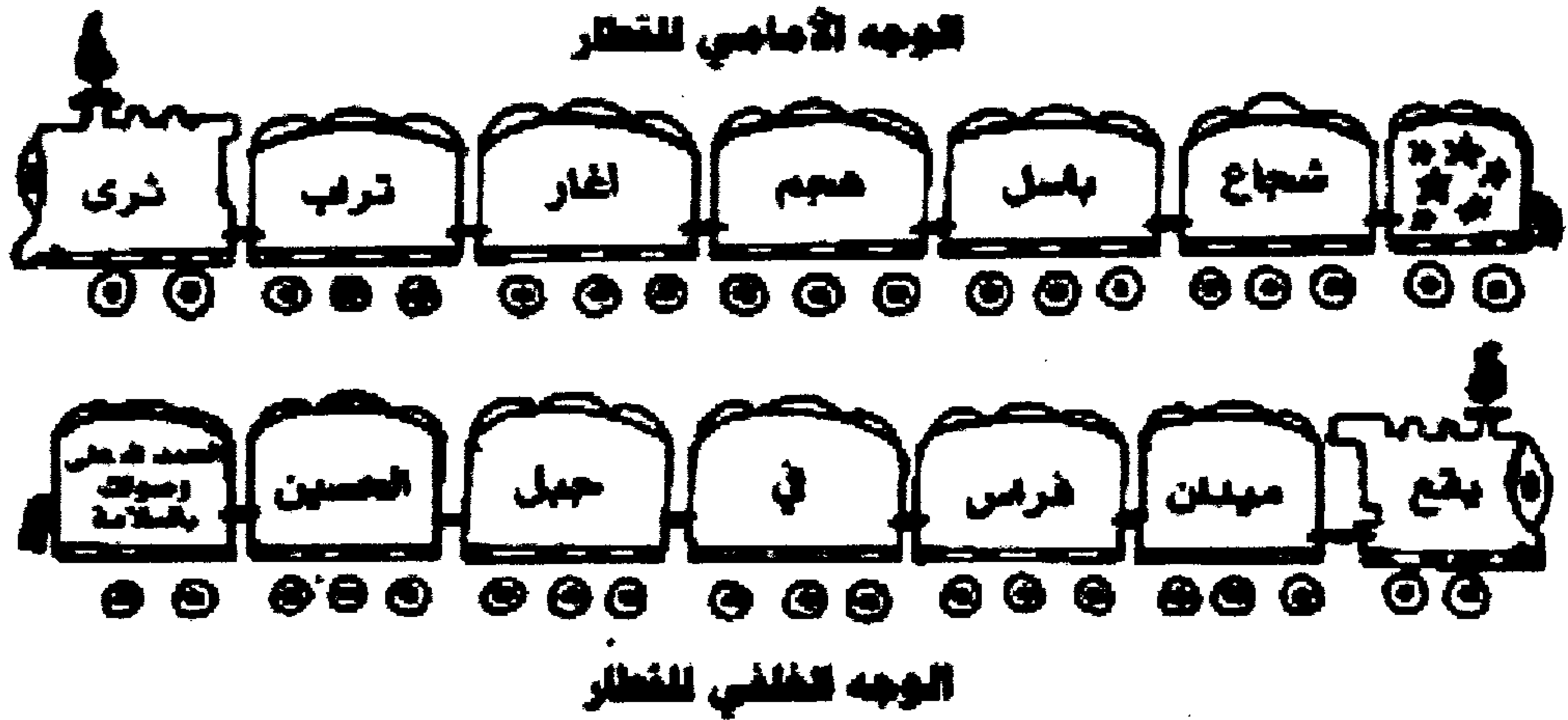
- قص سبع بطاقات من الكرتون المقوى تشكل كل بطاقة عربة من عربات القطار.
- يكتب على الوجه الأمامي للبطاقات كلمات وضدّها.
- يكتب على الوجه الخلفي للبطاقات كلمات تتشكل منها جملة مفيدة.
- لوحة خشبية مستطيلة الشكل مفرزة من منتصفها يثبت عليها القطار والبطاقات التي تشكل عربات القطار.

طريقة استخدام اللعبة:

- يقوم الطالب باختيار البطاقة التي تشكل مقدمة القطار ويقرأ الكلمة المكتوبة عليها، ولتكن كلمة ثري.
- يبحث الطالب عن ضد كلمة ثري في بطاقة أخرى ويثبتها بجانب الكلمة على اللوحة الخشبية.

- يثبت الطالب البطاقة الثانية ويبحث عن ضدها، وهكذا حتى ينتهي من تثبيت عربات القطار جميعها.
- ليتأكد الطالب من صحة ترتيبه للكلمات وضدها بشكل صحيح، عليه أن ينظر إلى عربات القطار من الجهة الثانية، فإذا كان ترتيبه صحيحا فإنه سيجد في الخلف جملة مفيدة.
- يقرأ الجملة مشكولة.

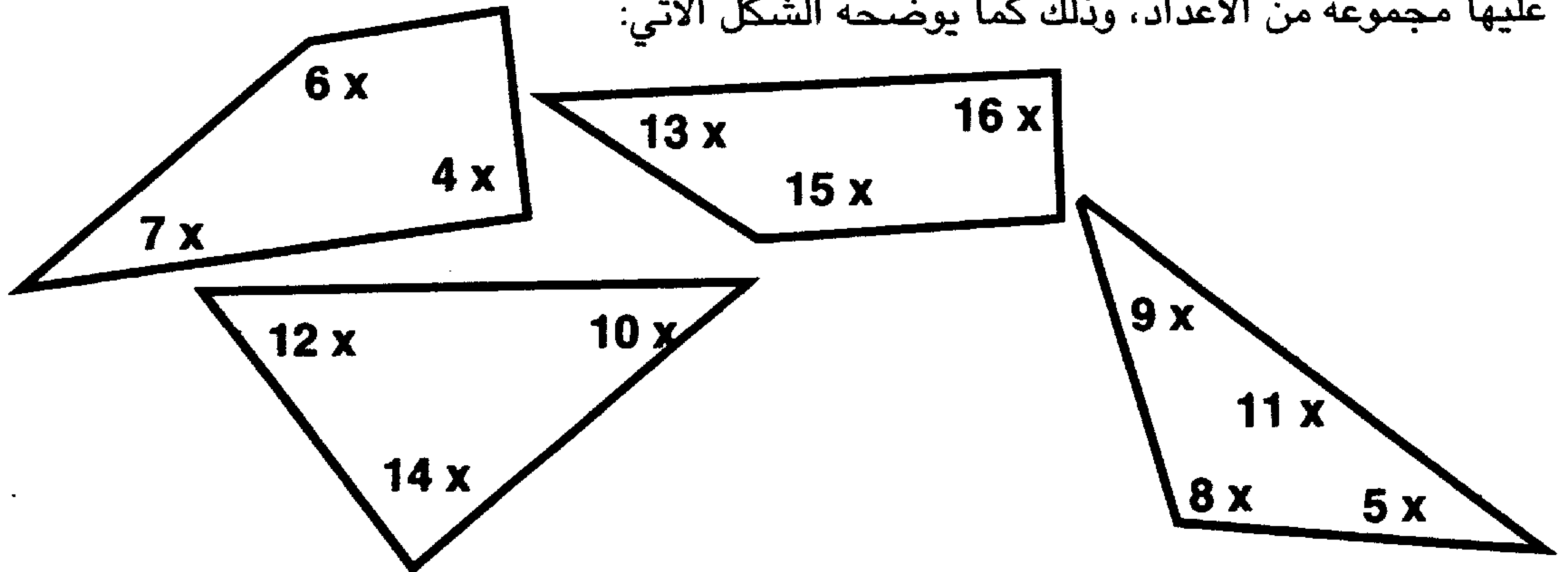
وفي العربة الأخيرة من القطار يقرأ جملة: الحمد لله على وصولك بالسلامة.



45- لعبة التركيب (عفانة، 1996)

الهدف من اللعبة: أن يركب المتعلم أشكال "فن" مختلفة لتكوين المجموعة الشاملة المعبرة عنها.

المواد والأدوات اللازمة: ورق مقوى على شكل مستطيل، نقصه إلى أربعة أشكال مختلفة كتب عليها مجموعة من الأعداد، وذلك كما يوضحه الشكل الآتي:



طريقة استخدام اللعبة:

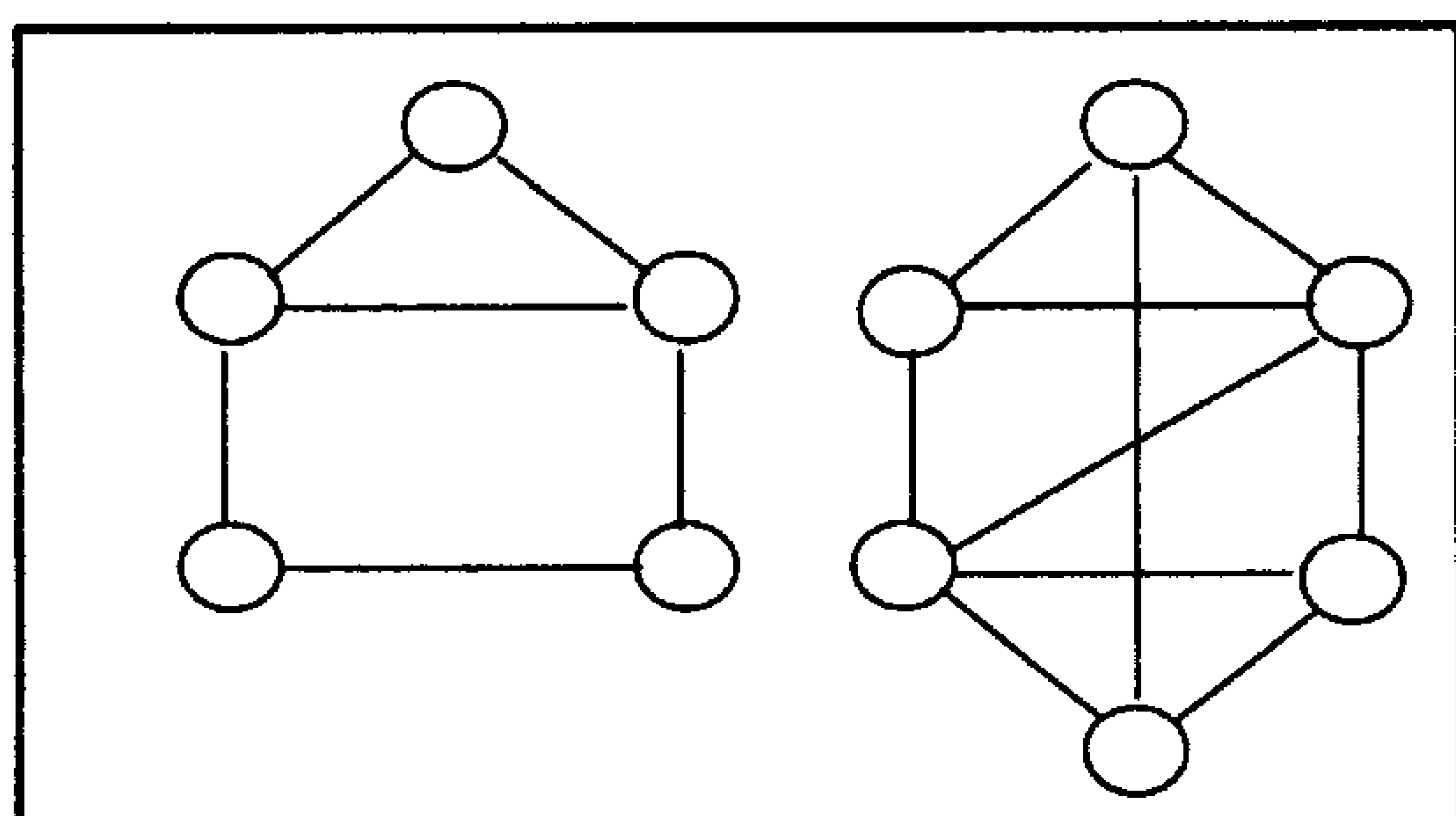
- يوزع معلم الصف على كل تلميذ مستطيلاً مقسماً إلى أربعة أشكال كما هو موضح أعلاه، بحيث تكون أجزاء المستطيل غير مرتبة أو منظمة.
- يطلب المعلم من تلاميذه تكوين المجموعة الشاملة التي تحوي المجموعات الجزئية لأشكال "فن" مختلفة، وذلك عن طريق تركيب أشكال "فن" لتكوين مستطيل.
- التلميذ الذي يستطيع تركيب أشكال "فن" على شكل مستطيل للحصول على المجموعة الشاملة من المجموعات الجزئية المختلفة قبل زملائه يكون هو الفائز في هذه اللعبة.

46- لعبة الترتيب (عفانة، 1996)

الهدف من اللعبة: أن يرتب الطالب الأعداد بحيث لا يكون ثمة خط يصل بين عددين متتاليين.

طريقة استخدام اللعبة:

ترتيب الأعداد (1-5) في الشكل بحيث لا يكون ثمة خط يصل بين عددين متتالين، وترتيب الأعداد من (1-6) بحيث لا يكون ثمة خط يصل بين عددين متتالين.



47- لعبة الألوان (عفانة، 1996)

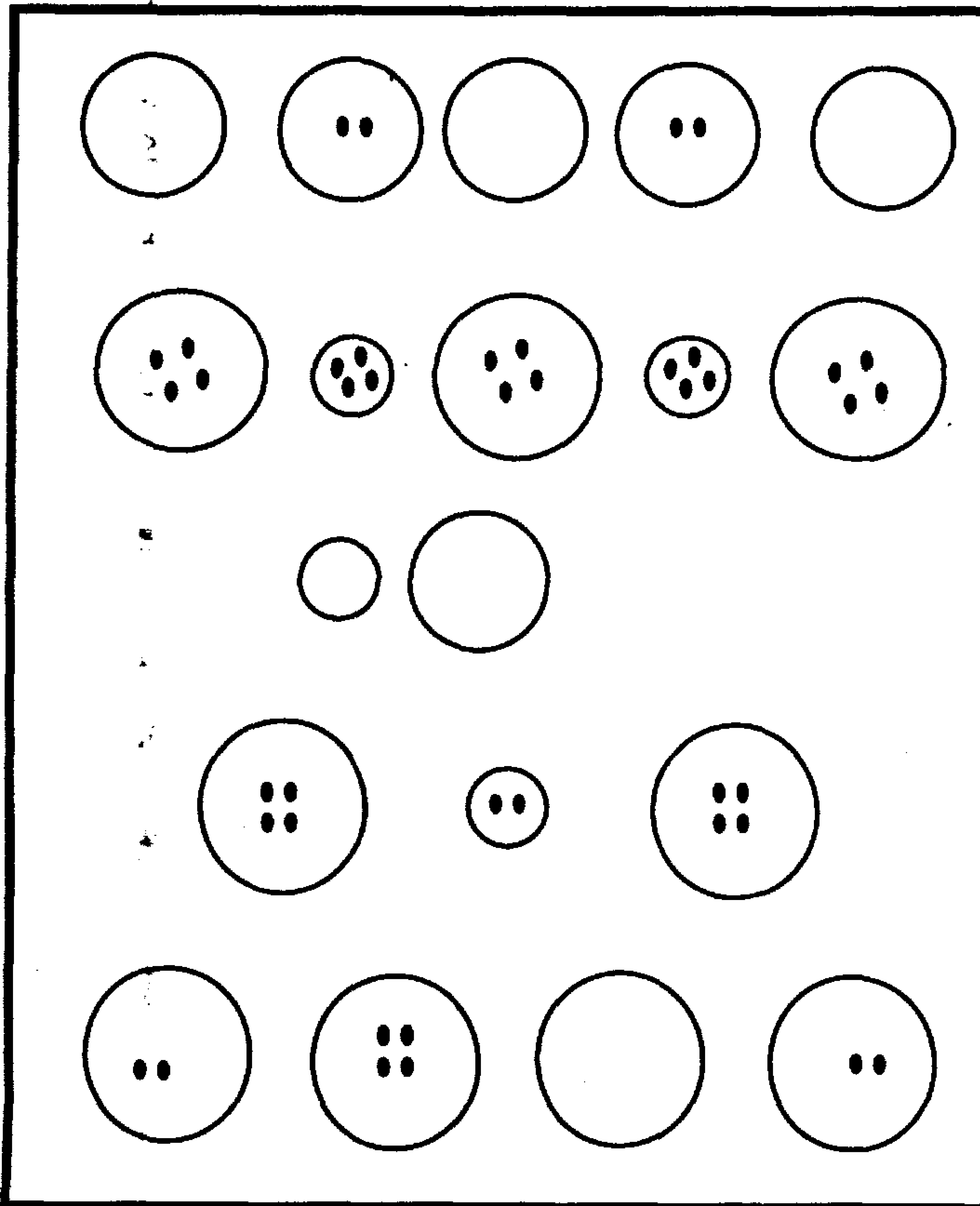
الهدف من اللعبة: أن يكون المتعلم عدة مجموعات في ضوء بعض الصفات المميزة.

المواد والأدوات اللازمة: عدد من الأزرار قد يصل إلى (40) زراً، عدد من العلب لوضع الأزرار فيها على حسب الصفة المميزة التي يحددها اللاعب.

طريقة استخدام اللعبة:

أ- يطلب المعلم من اللاعب أن يقوم بتصنيف الأزرار بالنسبة للون مع مراعاة الحجم أو عدد الثقوب فيها، وذلك كما يوضحه الشكل الآتي:

ب- يطلب من اللاعب أن يسمي الألوان أو يعد الثقوب التي تم تصنيف المجموعة في ضوئها.



ج- يسأل اللاعب عن الأزرار الكبيرة والأزرار الصغيرة، ولماذا جاءت مثلاً في المجموعة نفسها.

د- يطلب من اللاعب أن يعبر عن الخواص أو الصفات المميزة التي استخدمها في بناء المجموعة، وذلك مثل لماذا قمت بتجميع هذه الأزرار دون غيرها؟

هـ- الطالب الذي يكون مجموعات أكثر في الزمن المحدد له يعتبر فائزاً على أقرانه.

و- يمكن للمعلم أن يقوم بتقسيم الطلبة في الصف إلى أربع مجموعات، بحيث يختار طلبة كل مجموعة طالباً يمثلها لمنافسة الطلبة الآخرين المختارين من المجموعات الثلاث الباقية، فالطالب الذي يكون مجموعات أكثر من منافسيه تعتبر المجموعة التي ينتمي إليها الطالب هي الفائزة.

48- لعبة اسحب اربح هيه ربح (عفانة، 1996)

الهدف من اللعبة: أن يفرق المتعلم بين المجموعات المتساوية والمجموعات المتكافئة.

المواد والأدوات اللازمة: (36) بطاقة صغيرة مربعة الشكل (3 سم × 3 سم)، كيس من النايلون، لوحة مربعة بشكل (50 سم × 50 سم) مقسمة إلى مربعات صغيرة، وذلك كما يوضحها الشكل الآتي:

6	5	4	3	2	1
12 { 10,7 }	11 { 6,4 }	10 { 2,8 }	9 { 7,3 }	8 { 5,1}	7 { 3,2}
18 { 4,6 }	17 { 8,2 }	16 { 3,7 }	15 { 1,5 }	14 { 2,3}	13 { 3,7}
24 { 11,3}	23 { 4,9 }	22 {0,2 }	21 { 3,2 }	20 { 7,3}	19 { 8,2}
30 { 9,4 }	29 { 3,5}	28 { 4,1 }	27 { 2,0 }	26 { 3,8}	25 { 6,4}
36 { 5,3 }	35 { 1,4}	34 { 3,5 }	33 { 3,11 }	32 { 4,6}	31 { 7,10}

{4,1 }   { 3,5 }   { 11,3 }   { 6,4 }   { 10,7}   { 3,11}

طريقة استخدام اللعبة:

أ- يضع المعلم اللوحة الموضحة أعلاه على السبورة أمام الطلبة، ثم يطلب من كل طالبين يجلسان في مقعد واحد أن يحضرا على التوالي لممارسة اللعبة (وليكن المقعد الأمامي جهة اليمين أولاً، ثم يأتي بعد ذلك المقعد الثاني جهة اليمين أيضاً، ثم المقعد الثالث... وهكذا).

ب- يسحب الطالبان ورقة واحدة لكل منهما من كيس النايلون الذي بحوزة المعلم (الأوراق الصغيرة الموجودة في الكيس مرقمة من (1-36)، مع إرجاع الورقتين المسحوبتين في كل جولة.

ج- يبحث الطالبان عن الرقم الذي حصل كل منهما عليه في اللوحة الموجودة على السبورة، فيحصل كل منهما على مجموعة معينة، ثم يدون كل منهما المجموعة التي حصل عليها على السبورة أمام الطلبة.

د- تجرى هذه اللعبة عشر جولات. فالطالب الذي يحصل على مجموعات متساوية أكثر من خصمه بعد إجراء الجولات العشر يعتبر فائزاً (يميز كل لاعب المجموعات المتساوية عن المجموعات المتكافئة في ضوء خواص كل منهما لتحديد عدد المجموعات المتساوية).

49- لعبة الحزازير (حل الألغاز) (عفانة، 1996)

هدف اللعبة: أن يجزئ المعلم الشكل الذي أمامه لبناء مجموعات بطريقة السرد.

عدد اللاعبين: تمارس هذه اللعبة بصورة فردية.

أدوات اللعبة أقلام رصاص، أوراق للإجابة، أوراق مرسوم عليها الشكل المطلوب تحليل عناصره، والشكل المراد تحليله في هذه اللعبة كما يأتي:

1	11	12	10	13	14	18
2			9			19
3			8			20
4	5	6	7	15	16	17

قواعد اللعبة:

أ- يطلب المعلم من طلبته التفكير في الشكل الذي أمامهم وخاصة في المربعات المكونة له.

ب- يقرأ كل طالب الأسئلة المطلوب الإجابة عنها، ثم يجيب عن تلك الأسئلة في ورقة معدة لذلك. والأسئلة المطروحة في هذه اللعبة هي ما يأتي:

1- أوجد عناصر المجموعة التي تتكون من الشكل ؟.

2- أوجد عناصر المجموعة التي تتكون من الشكل ؟.

3- أوجد عناصر المجموعة التي تتكون من الشكل ؟.

ج- الطالب الذي يكون المجموعات الثلاث السابقة قبل أقرانه هو الفائز، ويمكن تقسيم الطلبة في هذه اللعبة إلى أربع مجموعات، وبالتالي اعتبار الذي يسبق أقرانه في كل مجموعة هو الفائز.

50- لعبة صحتي (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التعرف إلى الأمراض ومسبباتها وطرق الوقاية منها.

وصف اللعبة:

تتكون هذه اللعبة من رقعة اللعب التي تحوي رسومات متعددة تدل على الصحة والنظافة في

مضمونها، وخط سير اللعبة يتكون من مربعات متتالية متلاصقة على طول رقعة اللعب مشكلة في النهاية كلمة (الصحة)، وتتضمن هذه المربعات رموزاً متعددة هي:

- باللون الأخضر ويدل على وقاية من مرض معين.
- باللون الأصفر ويدل على المرض.
- مركز عيون (طبيب عيون).
- طبيب أسنان.
- H مستشفى.
- مركز صحي.
- ★ فرصة.

كما تتكون اللعبة من بطاقات صفراء تحوي كل بطاقة منها وصفاً لمرض معين، ويقابل كل بطاقة صفراء ثلاث بطاقات خضراء كتب على كل واحدة منها ثلاث طرق للوقاية من المرض، كما تتضمن اللعبة ألعاباً صغيرة على شكل قطط وهي أربع ألعاب، وزهرة (حجر نرد) كتب عليها أرقام من (1-6) يتم اللعب بها، ويمكن أن يشترك في اللعبة من (2-4) لاعبين.

طريقة اللعب:

في البداية يرمي كل من اللاعبين الزهرة، ومن يحصل على الرقم الأعلى يبدأ باللعب، ثم الأصغر فالأصغر إلى أن تترتب أدوار اللاعبين.

يبدأ اللاعب الأول برمي الزهرة ويسير من خط البداية عند الباب المفتوح في الزاوية اليمنى السفلى من رقعة اللعب، ويسير على المربعات بعدد الرقم الذي ظهر على الزهرة ثم يأتي دور اللاعب التالي فالذي يلي، وهكذا.

وخلال اللعب إذا توقف أحد اللاعبين على مربع يحوي الرمز الأخضر ( ) الذي يمثل الوقاية فإنه يسحب بطاقة خضراء، أو يسحب بطاقة صفراء إذا توقف عند الرمز الأصفر ( ) الذي يمثل المرض وإذا سحب بطاقة صفراء وكان لديه بطاقة خضراء مثلاً، فإنه يقارن بطاقة المرض (الصفراء) ببطاقة الوقاية (الخضراء) فإذا توافق المرض والوقاية فإنه يقرؤها على زملائه بصوت عالٍ ثم يعيد كلاً من البطاقتين إلى مجموعتها الموجودة على رقعة اللعب بشكل مقلوب (الوجه الذي كتبت عليه المعلومات إلى الأسفل) ولكنه يضع البطاقات التي أرجعها في آخر المجموعة.

ثم يرمي الزهرة مرة أخرى ليلعب دوراً آخر (تعزيز)، فإذا لم يتوافق المرض مع أي من البطاقات التي لديه (الوقاية) فإنه يعيد هذه البطاقة إلى مكانها في آخر المجموعة سواء بطاقة

مرض كانت أم وقاية، لأنه قد يسحب بطاقة وقاية خضراء ويكون لديه مجموعة بطاقات أمراض صفراء، وعند إعادة البطاقة إلى مكانها يرجع إلى أقرب مركز صحي فيتأخر عن زملائه.

إذا توقف اللاعب عند الرموز الأخرى مثل العين أو السن أو المستشفى فإنه لا يترتب على ذلك أي إجراء، لأن هذه الرموز هي لإضافة الحيوية على اللعبة فقط.

خلال اللعب إذا توقف أحد اللاعبين عند إشارة النجمة، التي تمثل فرصة للتقدم فإنه يسير (25) مربعاً (خطوة) إلى النجمة الثانية التي تليها، فيتقدم على زملائه.

والذي يصل إلى خط النهاية وهو المربع الأخير في اللعبة والذي رسم عليه باب مغلق يكون الفائز الأول والذي يصل بعده هو الفائز الثاني، وهكذا يتحدد ترتيب الفائزين بأسبقية الوصول إلى خط النهاية.

51- لعبة المطابقة (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: مطابقة الكلمة بالصورة أو الصورة بالكلمة.

المستوى: الصف الأول الأساسي (يقوم بها المعلم أمام طلبته).

أدوات اللعبة: قطعة خشبية طولها (5×10) سم تقريباً مرسوم على الجهة العليا منها صورة، ومكتوب اسم هذه الصورة على قطعة أخرى مقصوصة من قطعة الخشب.

المطلوب: تركيب قطعة الخشب ذات الكلمة على مثيلتها من قطعة الخشب المرسوم عليها الصورة المناسبة كما في الشكل:

جرس	قلم	كأس	طاووس	عين

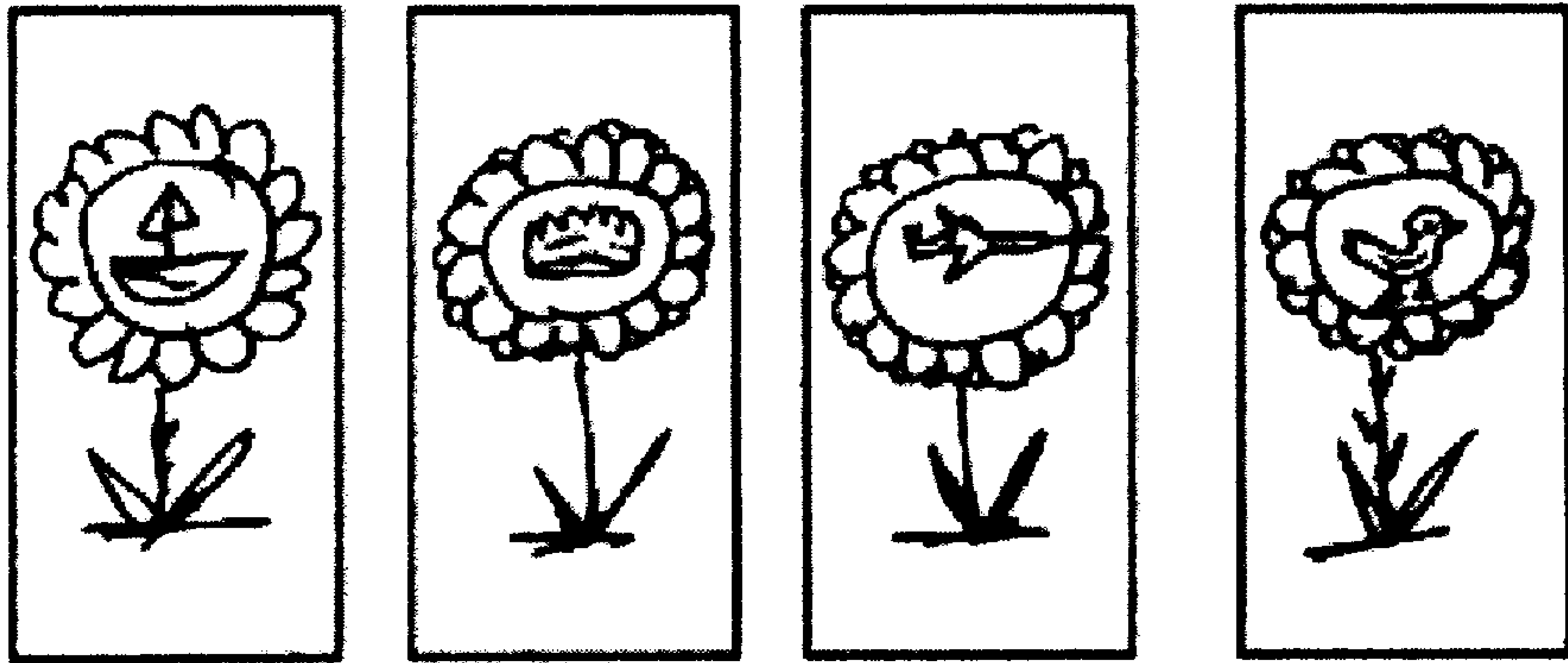
52- لعبة مطابقة الجملة بالصورة أو العكس (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: مطابقة الجملة بالصورة أو الصورة بالجملة

يطلب المعلم من التلاميذ أن يصلوا الجملة بالصورة المناسبة.

1- أنا الوردة العصفورة. 2- أنا الوردة الطيارة.

3- أنا الوردة الملكة. 4- أنا الوردة السفينة.



53- إعادة بناء الجُمل (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: أن يعيد الطالب بناء الجُملة بطريقته الخاصة.

يعرض المعلم في هذه اللعبة كلمات مبعثرة على بطاقات أمام طلبته، في كل بطاقة كلمة ويكلف أحد الطلبة بإعادة ترتيب هذه الكلمات، بحيث يشكل ترتيبها جُملة مفيدة، ويقوم طالب آخر بقراءة الجُملة الجديدة التي كونها. أمثلة:

1	الفراش	في	مريضة	ريم

ريم مريضة في الفراش

2	العصافير	الأشجار	على

العصافير على الأشجار

3	كرة	لعب	القدم	الأولاد

لعب الأولاد كرة القدم

54- التعرف إلى أنماط التفكير الرياضي وعلامات الأرقام (ابو لوم وابو هاني، 2000)

الهدف من اللعبة : اكتشاف انماط التفكير الرياضي، وعلامات الارقام لدى الطلبة.

المواد المطلوبة: (15) من عيدان الكبريت، أغطية قناني، حب فول أو فاصوليا، حمص...الخ.

عدد اللاعبين: اثنان أو ثلاثة.

طريقة اللعبة: يبدأ اللاعب الأول بالتقاط أي عدد من العيدان التي أمامه، شريطة ألا يزيد عن (3) في كل مرة. واللاعب الذي يلتقط آخر قطعة منها يكون الخاسر. وعليه فإن اللاعب يحاول أن يترك مهمة التقاط القطعة الأخيرة لزميله. وتكرر اللعبة عدة مرات إلى أن يتقن اللاعب الأنماط الرياضية التي تمكنه من التخلص من أن يكون هو الذي يلتقط القطعة الأخيرة.

الأنماط المطلوبة: يحاول اللاعب اكتشاف أنه إذا التقط منافسه أي عدد يحاول هو في مرة ثانية التوصل إلى إحدى المجموعات الآتية:

إلى (2) إلى (6) إلى (10) وعندها يكون الرابح دائماً إذا لم يكتشف المنافس الأنماط نفسها.

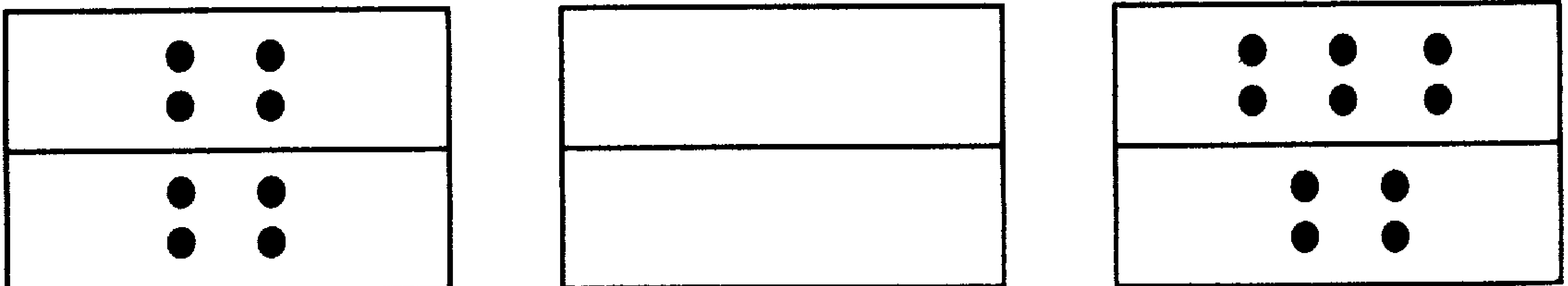
ويمكن زيادة أعداد الأشياء إلى (16) أو (20) قطعة وعندها تكون الأنماط المطلوبة:

إلى (3) إلى (7) إلى (11) إلى (3) إلى (11) إلى (15) حتى يكون الرابح.

55- من ألعاب الدومينو (ابو لوم وابو هاني، 2000)

الهدف من اللعبة :اجراء تدريبات حول العمليات الرياضية .

نضع أمام الطفل مجموعة من قطع الدومينو ونطلب من الطالب أن يجد ثلاث قطع، وعندما يضعها الواحدة بجوار الأخرى يكون مجموع النقط في القسم الأعلى مساوياً لمجموع النقط من القسم الأسفل من الشكل أدناه. (شرط ألا يستخدم الطالب قطعة يكون عدد نقاط القسم الأعلى مساوياً لعدد نقاط القسم الأسفل).



وصف اللعبة: مجموعة من قطع الدومينو توضع أمام الطلبة، ويقوم الطلبة بإجراء العمليات التي يطلبها منهم المعلم، وقطع الدومينو يمكن صنعها من الكرتون

يطلب المعلم من الطالب أن يجد خمس تشكيلات ينطبق عليها ذلك. ويطلب منه رسمها في دفتر وتمثيل كل عملية بالأرقام.

ثم يطلب المعلم منه أن يكون أزواجاً مجموع النقاط في كل منها (16) نقطة، وأن يحاول إيجاد سبعة أزواج ينطبق عليها هذا الشرط مع رسمها في الدفتر وتمثيل كل عملية بالأرقام.

ويطلب منه ترتيب ثلاث من قطع الدومينو بحيث يكون مجموع النقاط في أقسامها العليا ضعف مجموع النقاط في أقسامها السفلى. وإيجاد ثماني مجموعات ينطبق عليها هذا الشرط.

56- لعبة الأعداد (ابو لوم وابو هاني، 2000)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

أ- أن يتعلم التلاميذ العد بشكل صحيح من (1-10) بالبطاقة المنقطة.

ب- أن يتعرف التلاميذ إلى الرقم العددي المقابل لعدد النقاط والربط بينها.

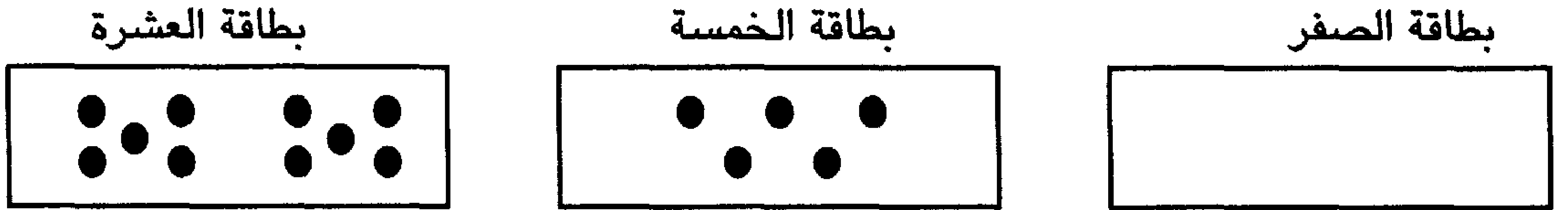
ج- أن يجيد التلاميذ استخدام إشارتي (+ و -) في تكوين الأعداد.

د- أن ينفذ التلاميذ العمليات الحسابية بسرعة وإتقان.

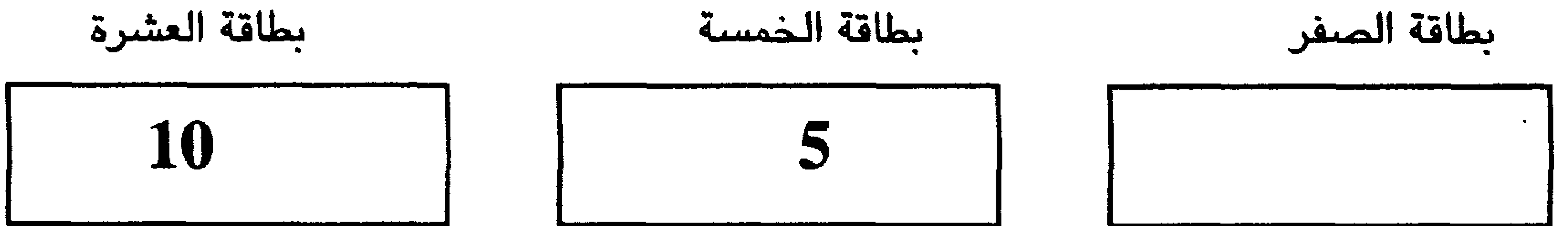
هـ- أن يشارك التلميذ في إيجاد الحل المناسب.

- **المواد اللازمة:**

أ- مجموعة واحدة من البطاقات المنقطة من (خالية) إلى (عشر) نقاط ، مثلا:



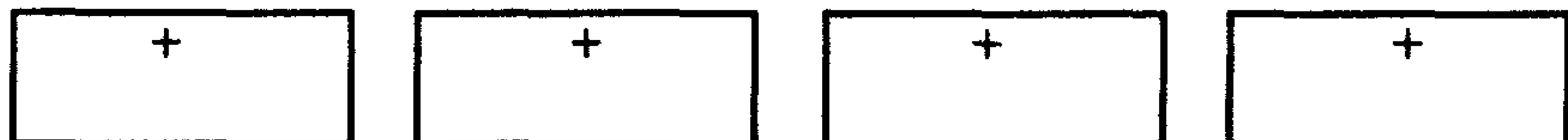
ب- أربع مجموعات (أو حسب عدد المجموعات التي سيقسم إليها تلاميذ الصف) من بطاقات تحمل أرقاماً من (0-10)، على أن يكرر رقم (5) مثلا:

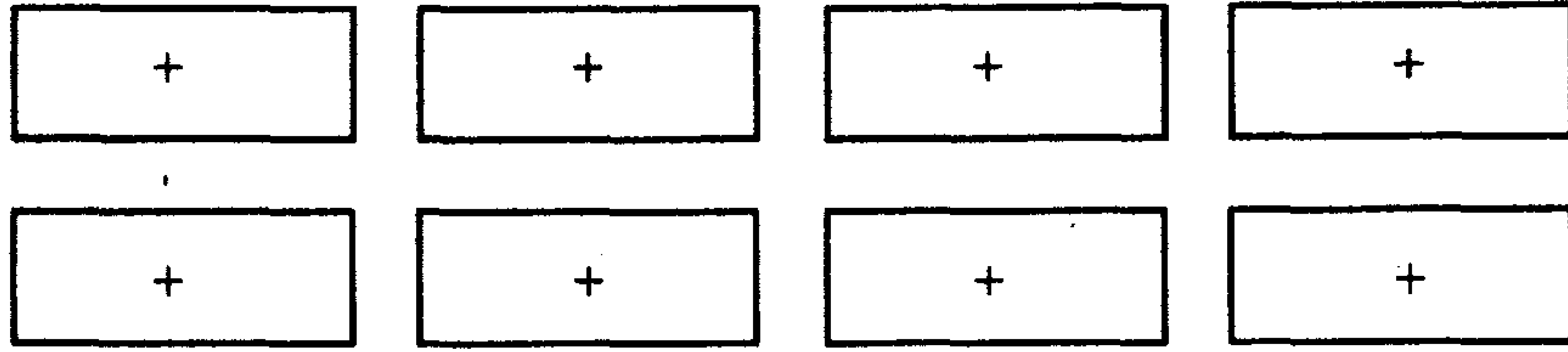


ج - أربع بطاقات تحمل الإشارة (-).



د- اثنتا عشرة بطاقة تحمل (+) لاستخدامها غير مرة.





مراحل اللعبة :

أ- من (1-5) التعرف إلى الأرقام بمقارنتها بالنقاط.

ب- من (1-10) التعرف إلى الأرقام بمقارنتها بالنقاط.

ج- من (1-10) باستخدام إشارتي (+ و -) للحصول على عدد نقاط البطاقة المنقطة.

ملاحظة: يمكن استبدال البطاقات المنقطة بإحدى الآتي:

أ- ورقة لعب أو الورق العادي بعد إخراج الصور منها.

ب- عملة معدنية.

ج- أصابع اليد، لجعل اللعبة سريعة.

كيفية ممارستها:

أ- تعطى البطاقات المنقطة لأحد التلاميذ.

ب- توزع البطاقات العددية بالشكل الآتي :

(من 0-4) لمقعد أي ثلاثة تلاميذ. ومن (5-10) للمقعد الذي يليه، وهكذا مع بقية المقاعد.

ج- تعطى ثلاث إشارات (+) لذوي المجموعات الصغيرة من (0-4).

- طريقة تنفيذ اللعبة:

مثال: يقف التلميذ حاملاً البطاقات المنقطة في منتصف الصف أمام التلاميذ ويخرج بطاقة ولتكن مثلاً (5). المجموعات الصغيرة ليس عندها رقم (5)، لذا ستضطر لاستخدام إشارة (+) فيقومون بتركيب (4+1) أو (2+3) ليحصلوا على الناتج. ولدى الانتهاء تصيح المجموعة: نحن، نحن. فيقوم المعلم بمشاهدة العملية.

المجموعات الكبيرة: ستضع الرقم (5) مباشرة أمامها.

مثال: إذا عرض التلميذ بطاقة تحمل (3) نقاط ستضع المجموعات الصغيرة مباشرة أمامها رقم (3)، لكن المجموعات الكبيرة ستضطر إلى استخدام إشارة للحصول على الرقم (3).

نتيجة اللعبة ومعطياتها:

اللعبة سهلة ومعدومة التكاليف إذ لا تحتاج إلى أكثر من لوح كرتوني فقط وليس فيها أية

صعوبة إذا اتبع المعلم التسلسل نفسه، للمراحل المدونة لديه. أي أولاً: استخدام أرقام صغيرة من (0-5) فثمة مجموعات عندها رقم وأخرى ليس عندها، ثم من (0-10) وهنا يتم توزيع تلاميذ الصف كافة في أربع مجموعات حسب البطاقات.

وأخيراً استخدام إشارتي (+ و −).

ثمة شيء واحد يجب أن يلاحظه المعلم، وهو استخدام إشارة (+) غيرة مرة.

يكتفي المعلم خلال اللعبة بدوره متفرجاً وحكماً ومشجعاً للمجموعة التي ستعطي الجواب الصحيح في وقت أقصر.

57– لعبة من أنا (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبه:

- أن يميز التلميذ حرف (م) متصلاً ومنفصلاً. كما في الشكل.
- أن يكتب التلميذ حرف (م) حسب موقعه في الكلمة.
- ينقل صوت الحرف المعني ويكتبه في الفراغ المخصص له.

المستوى: طلبة الحلقة الأساسية الأولى.

أنا في	أنا في
ماما	ماما ....(مـ).
الميزان	الميزان ....(ـمـ).
الرسمة	الرسمة ....(ـمـ).
حرام	حرام .... (م).

58– لعبة التصنيف (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبه:

- أن يصنف التلميذ الكلمات التي تشترك في حرف (ح).
- أن يصنف التلميذ الكلمات التي تشترك في حرف (خ).
- أن يميز التلميذ بين حرفي (ح) و (خ).

اللعبة:

أقرأ واصنف

دخل الحمار الساحة

لولو في المطبخ

طار الحمام

عائلة ح	عائلة خ

التصحيح

عائلة ح	عائلة خ
الحمار	دخل
الساحة	المطبخ
الحمام	

59- لعبة ابحث عنا (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- أن يبني التلميذ كلمات تدور حول موضوع معين.
- أن يستخدم التلميذ تلك الكلمات في جمل قصيرة.

مثال:

يوزع المعلم على التلاميذ (فرادى أو مجموعات) أوراقاً مطبوعاً عليها جداول تضم حروفاً موزعة بشكل معين، ويسمح بتكوين كلمات رأسية وأخرى أفقية تدور كلها حول بعض ما في غرفة الصف كما في الجدول الموضح في الشكل أدناه، ويطلب المعلم من التلاميذ أن يبحثوا، داخل المربع، عن كلمات أفقية ورأسية تدل على أشياء في غرفة الصف.

ويقوم التلاميذ بالعمل لمدة (10) دقائق ثم تراجع الكلمات شفوياً.

(مقاعد – لوح – نوافذ – طباشير – دفاتر – صور – كتب – رسوم)

ثم يطلب المعلم من التلاميذ أن يختار كل منهم عدداً من الكلمات ويضعها في جمل من إنشائه.

ر	س	و	م	ط	ي
ك	هـ	ل	ق	د	ع
ت	ن	و	ا	ف	ذ
ب	ص	ح	غ	ا	ل
ص	ز	ر	د	ت	ك
ط	ب	س	و	ر	ف

60- لعبة عالم الحيوان (الحيلة، 1983-2003)

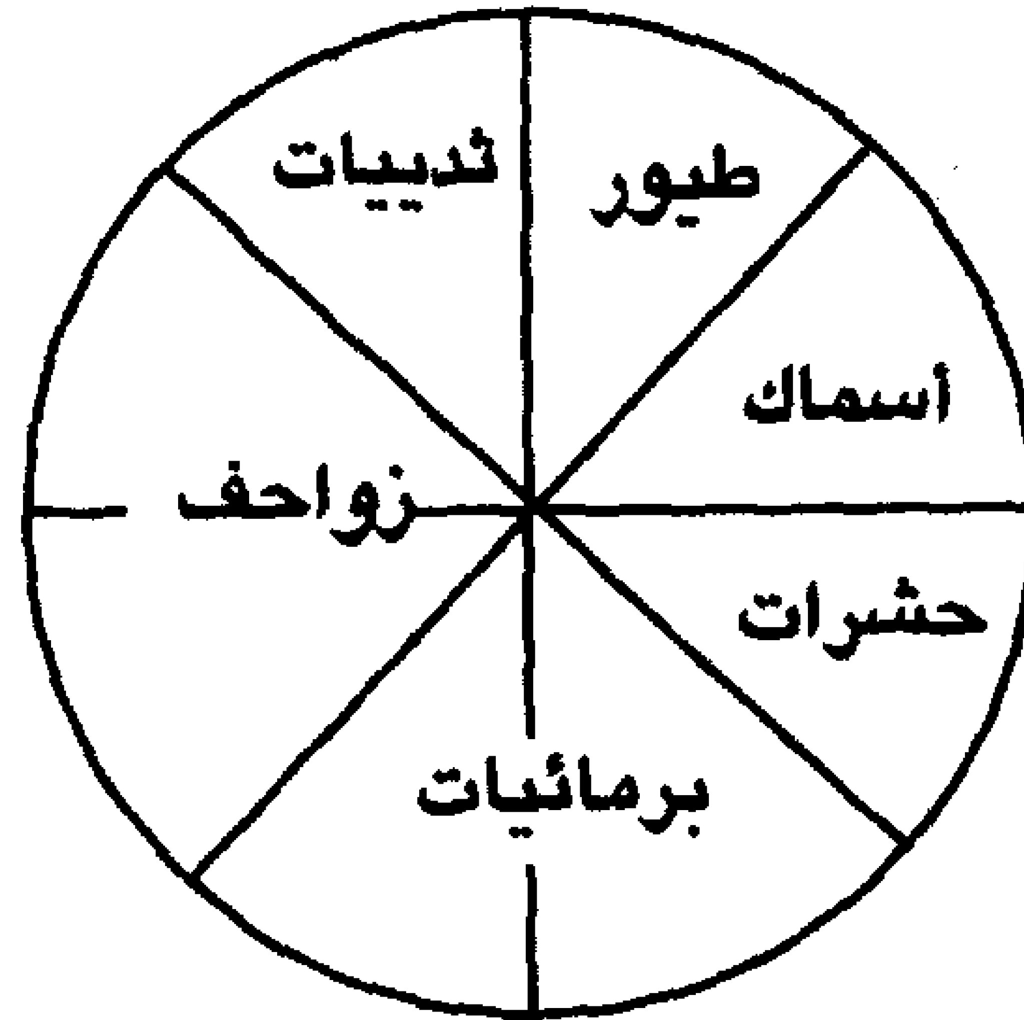
الأهداف المتوخاه من اللعبة: الربط بين الحيوان والعائلة التي ينتمي اليها.

مكونات اللعبة:

قطعة كرتون مقوى كبيرة، ألوان مائية، قلم تخطيط أسود وقلم رصاص، مشرط، صورة ورسومات لبعض الحيوانات، مقص، آلة صغيرة كالقلم المجوف محذوف أحد أجزائها، لاصق شفاف + لاصق ملون، صندوق.

وصف اللعبة:

تتكون اللعبة من قطع كرتونية مقصوصة بشكل معين بحيث يتم تركيب القطع مع بعضها بعضاً (بزل) وعندما ينتهي التلميذ من تركيبها يكون قد تكون لديه قرص كما هو موضح بالشكل أدناه.



طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلبة إلى مجموعتين مثلاً :
- المجموعة الأولى: تأخذ اللعبة كاملة وتقوم بتركيبها ويرى الخصم الزمن التي استغرقته المجموعة في إكمالها.
- تليها المجموعة الثانية وتقوم بتركيبها ويرى المعلم الزمن الذي استغرقته. ويقارن بين الزمنين والفائز هو الذي يكون قد أتم اللعبة بزمن أقل.

وقد يقوم الطالب باللعب وحده. إذ يقوم بتركيب القطع الكرتونية بشكل متناسق وملائم ويرى مدى تقدمه في إنجاز اللعبة في الوقت المحدد.

61 -لعبة الدومينو (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: مساعدة الطلبة على حل مهارات العمليات الحسابية الأربعة (الجمع، الطرح، الضرب، القسمة)

مستوى اللعبة: طلبة الحلقة الأساسية الأولى (للصف الأول والثاني والثالث الأساسي).

عدد اللاعبين: لاعبان.

أدوات اللعبة: (28) قطعة من قطع الكرتون بحيث تكون مستطيلة أو مربعة.

طريقة اللعب: نعطي كل طالب (من اللاعبين) سبع قطع ونضع قطعة على الطاولة والباقي نضعه في مكان آخر، ولنفرض أن القطعة الموجودة على الطاولة تحمل (5+1)، (4-1)، فمعنى هذا أنه إذا كان لدى أي من اللاعبين قطعة تحوي الإجابات (3,6) يستطيع أن يضع هذه القطعة إما بجانب الذي يحوي، (6) أو بجانب الذي يحوي الإجابة (3) كما في الشكل الآتي:

1 + 5	2 - 4	6	2
1 + 5	1 - 4	6	3

واللاعب الذي ينهي القطع التي معه أولاً هو الفائز.

62- لعبة العمليات الأربع (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التدريب على العمليات الأربع: الجمع، الطرح، الضرب، القسمة.

مستوى اللعبة: الصف الأول والثاني الأساسيين.

عدد اللاعبين: طالبان أو أكثر.

أدوات اللعبة: تتكون من:

1- أحجار نرد حسب عدد اللاعبين.

2- قطع كرتونية مرسوم عليها الشكل المرفق.

طريقة اللعب:

يكون لكل طالب حجر نرد بلون خاص، يضع اللاعبين حجارتهم عند الباب وهو نقطة الابتداء،

يرمي كل لاعب حجر النرد والذي يحصل على أعداد كبيرة يبدأ اللعب فمثلاً الطالب الأول حصل على العدد (3) والطالب الثاني حصل على العدد (6) لذا فإن الطالب الثاني هو الذي يبدأ باللعب.

يرمي اللاعب حجر النرد ويحرك حجره فوق المربعات بمقدار العدد الذي دل عليه النرد. وإذا وقفت على مربع أحمر (+) يرمي اللاعب مرة ثانية ويحرك حجره من جديد بمقدار العدد الذي حصل عليه. فإذا وقفت على مربع (×) يرمي اللاعب النرد مرة ثانية ويحرك حجره من جديد بمقدار حاصل الضرب للرقم الذي يقف عليه الحجر، وإذا وقف حجر أحد اللاعبين على مربع (-) يرمي اللاعب حجر النرد مرة ثانية ويرجع حجره إلى الخلف بمقدار العدد الذي حصل عليه، فإذا وقف الحجر على مربع (÷) يرمي اللاعب حجر النرد مرة ثانية ويقسم رقم المربع على العدد الذي يقف عنده النرد. ويعود إلى الخلف بمقدار حاصل قسمة العدد الكبير على العدد الصغير وإذا كان العدد لا يقبل القسمة فيعفى اللاعب من الرجوع إلى الخلف ويبقى الحجر مكانه والغالب هو الذي يصل إلى النهاية قبل الآخرين.

42 + 13 12 11 10
41 15 9
16 -
39 17 7
÷ + 6
50 37 43 19 +
49 48 - 46 36 45 + 20 4
35 21 22 23 x
+ 24 2
33 32 31 30 + 28 27 26 - 1

63- لعبة عمليتي الجمع والطرح (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: أن يتقن الطالب عمليتي الجمع والطرح.

مستوى اللعبة: الصف الثالث الأساسي.

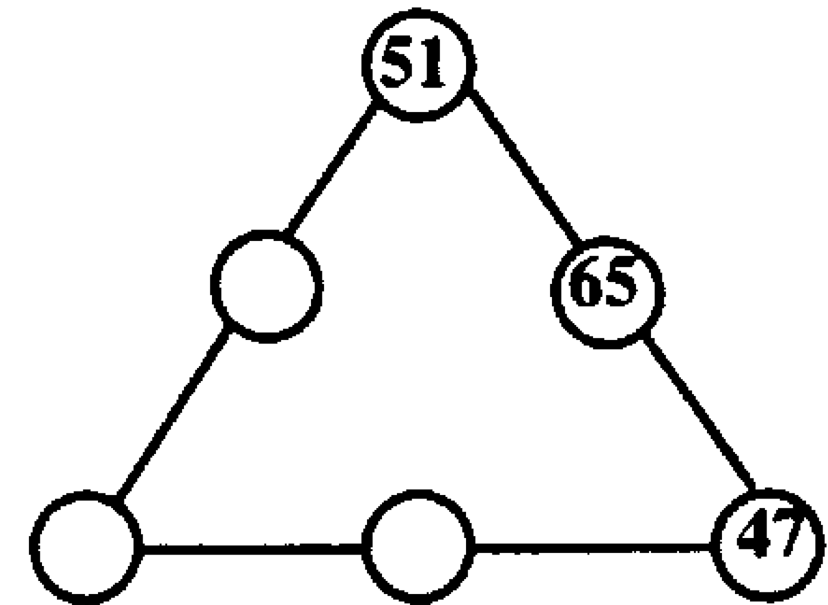
عدد اللاعبين: اثنان.

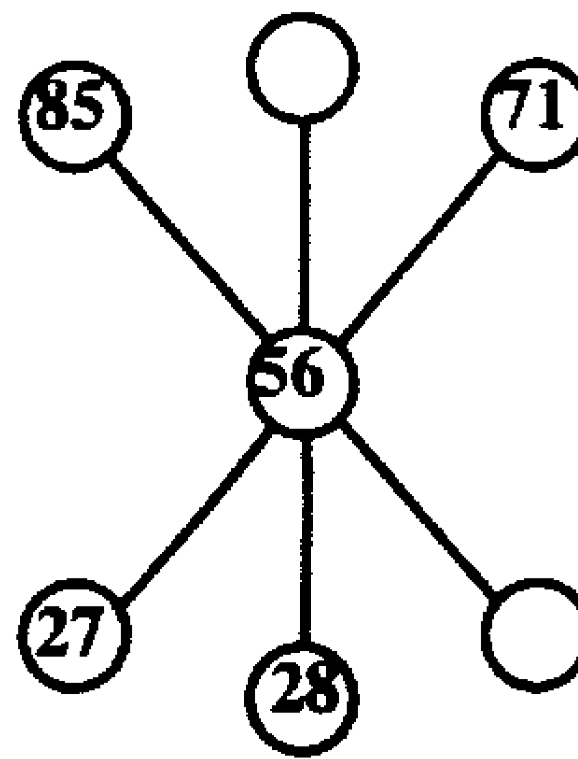
أدوات اللعبة: مجموعة من الأرقام تكتب على بطاقات تأخذ شكلاً هندسياً.

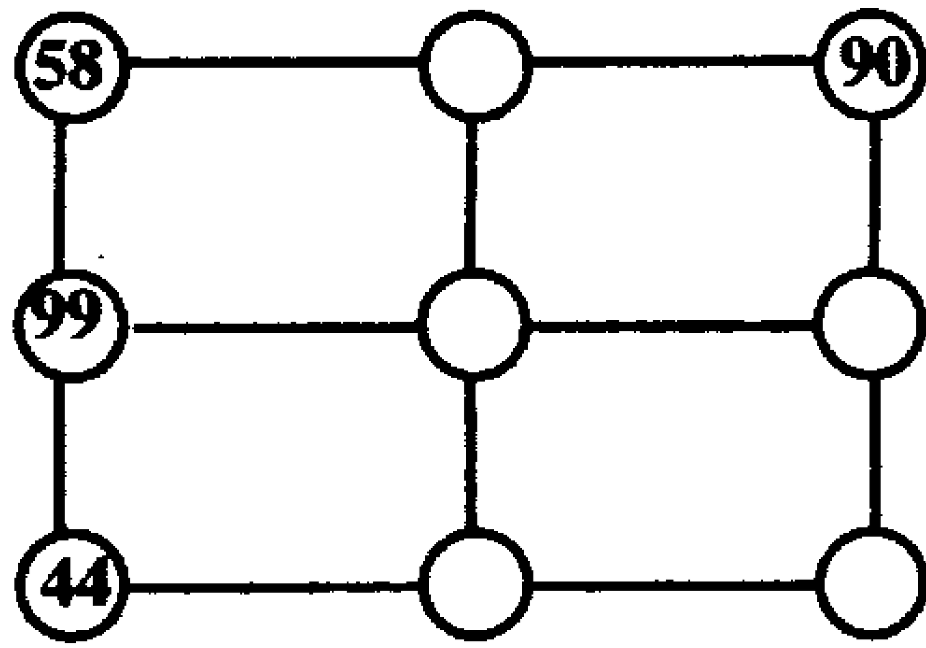
طريقة اللعب:

1- يحاول الطالب وضع أعداد بحيث يكون مجموع كل (3) أعداد على كل سطر متساوية.

2- يكون الطالب فائزاً إذا أنهى اللعبة بسرعة أكثر من اللاعب الثاني.







64- لعبة الكسور المتساوية (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: مطابقة الكسور المتساوية سواء كانت، عشرية، عادية، مئوية ...الخ.

مستوى اللعبة: صفوف الحلقة الأساسية الأولى.

أدوات اللعبة: أربع قطع كرتون (أو أكثر) كما في الشكل.

0.5	$^1/_4$

◐	%50

0.25	▲

$^1/_2$	0.25

طريقة اللعب:

ترتيب البطاقات الأربع بحيث تشكل مربعاً وتكون كل نسبتين متجاورتين متساويتين.

65- لعبة الباقي (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: أن يعرف الطالب باقي قسمة عدد على عدد واستعمال الباقي في الوصول إلى نهاية السباق.

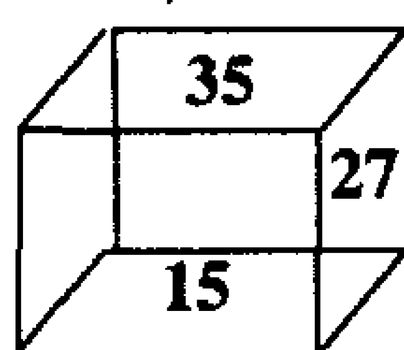
مستوى اللعبة: صفوف المرحلة الأساسية الأولى.

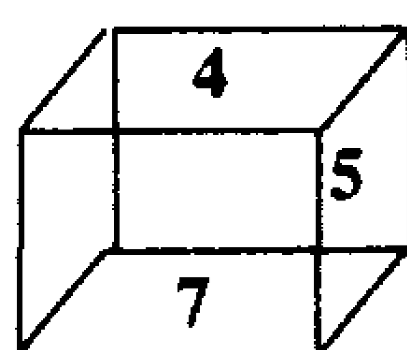
عدد اللاعبين: اثنان.

أدوات اللعبة: حجري نرد - كرتونة رسم عليها صفين من المربعات.

طريقة اللعب: يتناوب اللاعبان رمي حجري النرد، أحدهما بأرقام كبيرة والثانية بأرقام صغيرة وقسمة العددين على بعضهما بعضاً (الكبير على الصغير) ثم استعمال الباقي لسد مسافات السباق.

15 ÷4 = 3 ،،، والباقي 3 وهكذا...





-1

	3												

-2

	x												

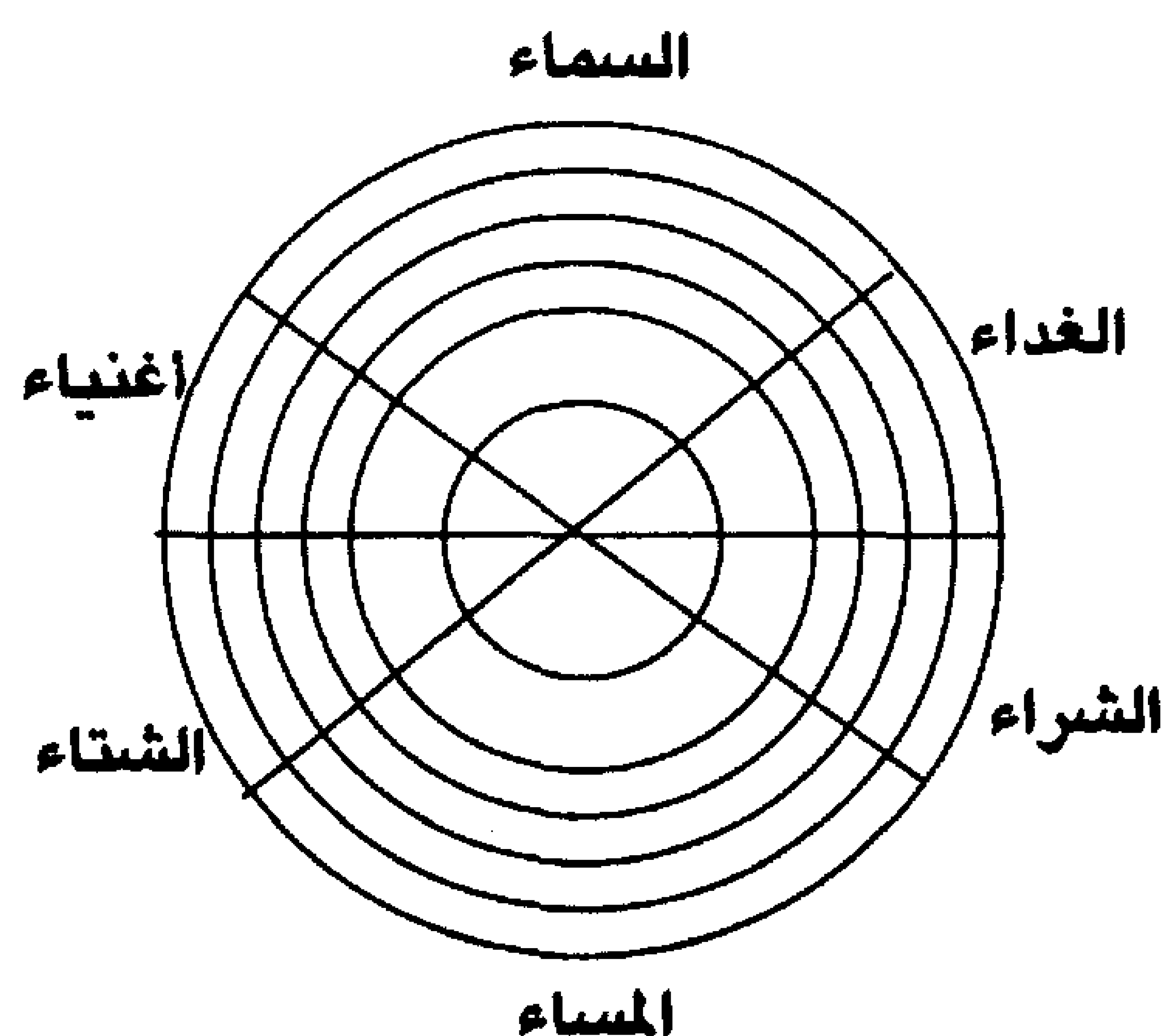
66- لعبة الدائرة المظللة

الهدف من اللعبة: الكلمات المرادفة أو المضادة.

طريقة اللعبة: يرسم المعلم الشكل المجاور على البطاقة.

ينفذ الطلاب اللعبة بالإجابة عما يأتي:

- ما الكلمة التي تقابل كلمة الأرض وتنتهي بهمزة.
- ما الكلمة التي تقابل كلمة البيع وتنتهي بهمزة.
- ما الكلمة التي تقابل كلمة الصيف وتنتهي بهمزة.



- ما الكلمة التي تقابل كلمة الفقراء وتنتهي بهمزة.
- أكتب الحروف التي تكونت في الدائرة المظللة.
- ما الكلمة التي تكونت في الدائرة المظللة.

67- لعبة الكلمات المتقاطعة (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: يستخدم الحروف والكلمات في لعبة لغوية.

طريقة عمل اللعبة:

1- سم مربعات على قطعة كرتونية كما في الشكل (6 مربعات × 6 مربعات).

ز	ض	ف	د	ع	ط
ر	ف	ر	ا	ش	ة
ا	ح	أ	ر	ن	ب
ف	ص	ا	ق	ر	ذ
ة	ا	ف	ي	ل	و
و	ن	س	ف	ا	ر

2- يكتب في المربعات الكلمات الآتية (زرافة، ضفدع، فراشة، حصان، أرنب، قرد، فيل، فأر).
يوزع المعلم الكلمات السابقة عمودياً أو أفقياً.

3- يطلب المعلم من الطالب أن يحذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه: (زرافة، ضفدع، فراشة، أرنب، حصان، قرد، فيل، فأر).

4- يلون الطالب الحروف الباقية والتي تشكل كلمة تدل على طائر جميل.

5- يستطيع المعلم كتابة كلمات أخرى تدل على أشياء معينة حسب رغبته.

68- لعبة النقطة الضائعة (الحيلة، 1983-2003)

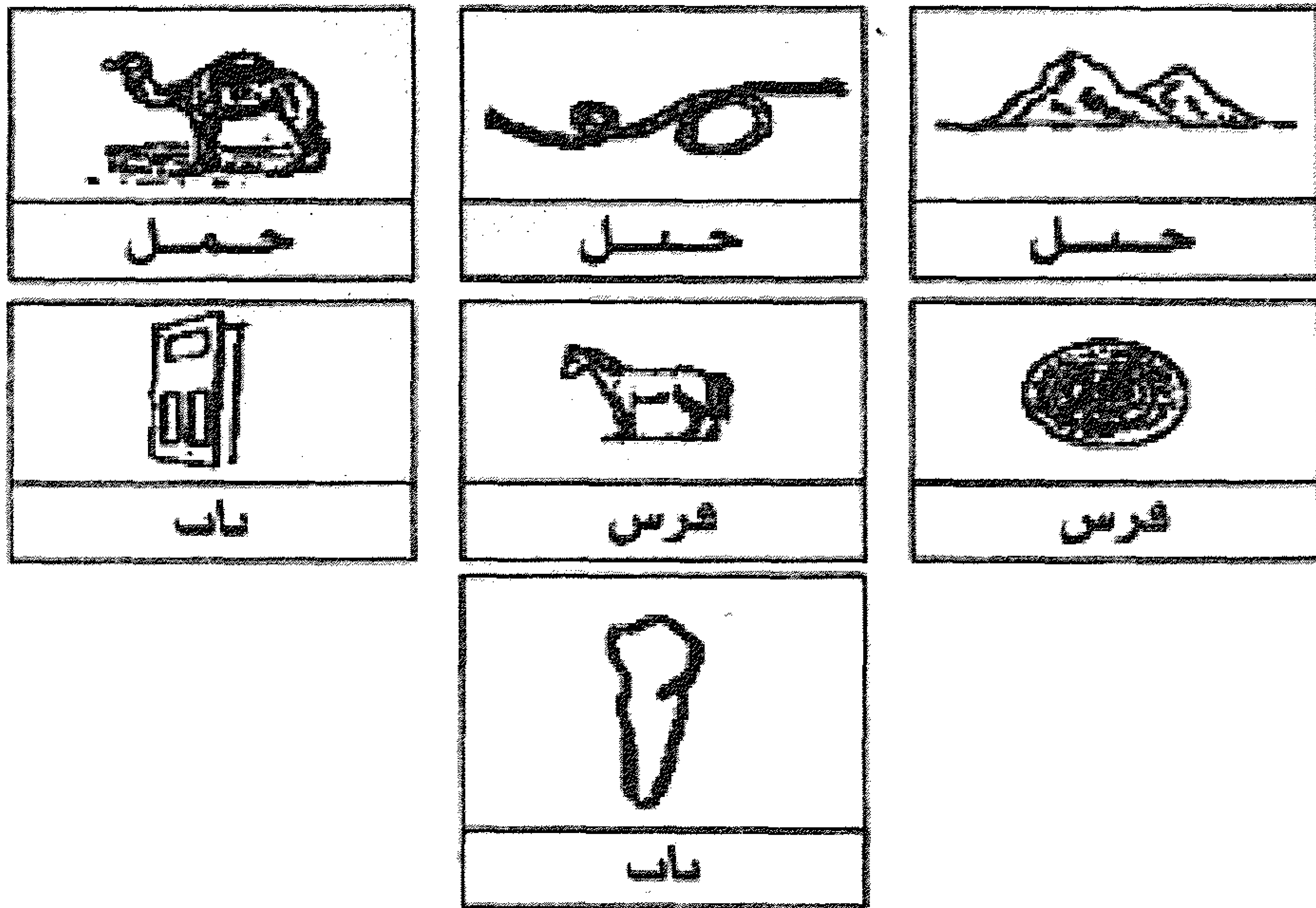
الهدف من اللعبة: التمييز بين الحروف المتشابهة.(ح، ج / ف، ق / ب، ت / س،ش).

المستوى الصف الأول الأساسي، والأول التمهيدي.

طريقة أداء اللعبة: يعد المعلم مجموعة من بطاقات الكلمات وأخرى من بطاقات الصور، يقرن "الصورة بالبطاقة" الدالة عليها، ويطلب إلى تلاميذه قراءة الكلمات بدلالة الصور، بعد وضع

النقطة على الحرف المناسب لتدل على الصورة المقترنة بها، ويخاطب أطفاله قائلاً:

أمامك صورة وكلمة تنقصها نقطة أو أكثر، ضع النقطة في المكان المناسب لتدل على الصورة:



ويمكن أن تنفذ هذه اللعبة بطريقة أخرى بأن يوزع المعلم بطاقات الصور وبطاقات الكلمات على تلاميذه وهم جلوس في مقاعدهم، ويطلب من التلاميذ الذين يحملون بطاقات الصور البقاء في مقاعدهم، ويترك الحرية للتلاميذ الذين يحملون بطاقات الكلمات بالحركة للبحث عن الصورة المطابقة. ويشترك الطفل الذي يحمل بطاقة الصورة والطفل الذي يحمل بطاقة الكلمة في معرفة النقطة الضائعة وكتابتها على البطاقة.

ويمكن أن تنفذ هذه اللعبة بطرق أخرى يترك للمعلم حرية اختيارها.

69- لعبة فكر وتعلم (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة : تعلم جدول الضرب للعددين (2 و3).

الفئة المستهدفة الصف: الثاني الأساسي.

مستلزمات أو مكونات اللعبة:

1- قاعدة من الورق المقوى مربعة الشكل (رقعة لعب) حدد عليها خانات لجدول الضرب للعددين (3,2) من كل جهة، بحيث تكون كل جهة مقابلة للاعب.

2- بطاقات كتب على بعضها رقمين بينهما إشارة ضرب (من ضمن جدول 3,2). والبطاقات الأخرى كتب عليها أجوبة الضرب، وبطاقات لكلا اللاعبين وكل لاعب يأخذ لوناً محدداً واللون الآخر للاعب الآخر.

طريقة اللعب:

1- إخراج القاعدة (رقعة اللعب) من الصندوق وفتحها أمام اللاعبين بحيث تكون كل جهة عليها جدول الضرب للعددين (3,2) ومقابلة لكل فرد.

2- إعطاء البطاقات ذات اللون الواحد لأحد اللاعبين والأخرى للآخر.

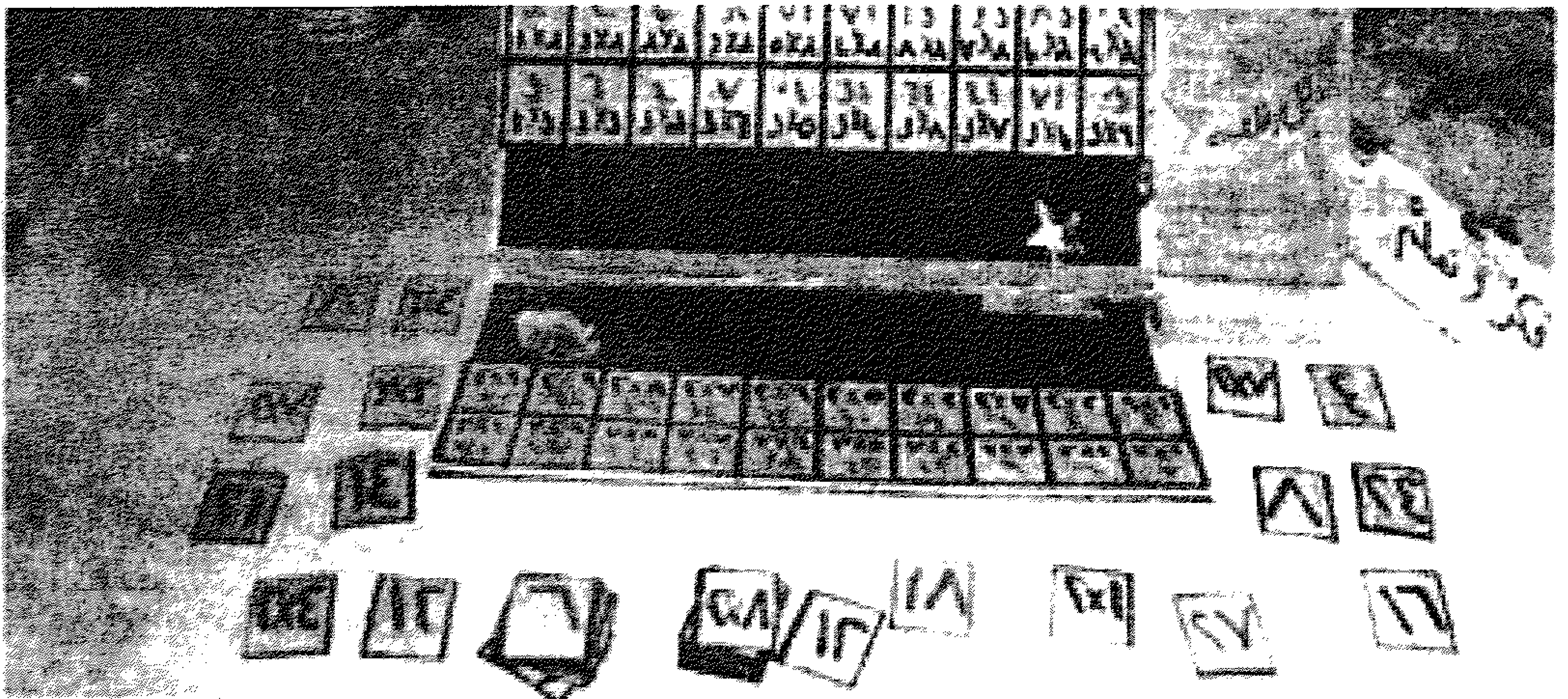
3- يقوم اللاعبان بوضع البطاقات مقابلة لبعضها بعضاً على الساحة المحددة للعب.

4- يتم الاتفاق على من سيلعب أولاً ووضع بطاقتين من بطاقات أي لاعب على ساحة اللعب.

5- يقوم اللاعب الأول بقلب بطاقة ورؤيتها مثلاً كانت عليها (3X2) يفكر بالجواب (6) وينظر للساحة إذا كانت عليها(6)، فإذا كانت هذه البطاقة يسحبها ويضعها فوق البطاقة (3X2) ويضعها في الخانة المخصصة لها من ضمن خانات اللاعب نفسه.

ولكن إذا سحب اللاعب البطاقة(3X2)ولم ينتبه لوجود البطاقة(6)على الساحة ورماها لأنه لم ينظر جيداً أو لم يعرف الجواب (6). فالطالب الآخر بانتباهه يحق له أخذ البطاقتين معاً (6)، و(3X2) عن الساحة ووضعها في خانته المخصصة لذلك وبعدها يأتي دور اللاعب الثاني مرة أخرى وهكذا.

6- يستمر اللعب هكذا حتى ينهي أحد اللاعبين خاناته جميعها فيكون الفائز.



70- لعبة البولنج (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: إتقان خصائص الضرب عن طريق اللعب.

طريقة إنتاج اللعبة.

1- إحضار زجاجات بلاستيكية فارغة عدد (15).
2- دهن الزجاجات بأي لون يحبه الأطفال.
3- كتابة الأرقام من (1-5) على القسم الأول - ثم إشارة الضرب على واحدة.
4- كتابة الأرقام من (1-9) على القسم الثاني.
5- كتابة حقائق الضرب من (1 إلى 5) على بطاقات.
6- إحضار كرة متوسطة الحجم.

طريقة استخدام اللعبة:

1- يقسم الصف إلى فريقين.
2- وضع الزجاجات بشكل معكوس أي الأرقام غير ظاهرة أمام الطلبة.
3- نخرج طالباً من القاطرة الأولى ويضرب بالكرة على الزجاجات ويأخذ الزجاجة التي سقطت ويضرب مرة أخرى ويأخذ الزجاجة الثانية ويقرأ بصوت مرتفع الأرقام مثلاً (5X2) ويعطي النتيجة.
4- يقوم المعلم أو أحد الطلبة بالتحقق من خلال البطاقات.
5- الطالب الذي يعطي الجواب الصحيح يأخذ نقطة لفريقه حتى استكمال لعب الفريقين.
6- الفريق الذي يحصل على عدد أكبر من النقاط يكون هو الفريق الفائز ويمنح جائزة رمزية ونكون قد حققنا حفظ أكبر عدد ممكن من الطلبة لحقائق الضرب.

71- لعبة كرة السلة (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يركب الطالب كلمات لها معان من الحروف.
- أن يركب الطالب الأعداد تصاعدياً أو تنازلياً.

طريقة إنتاج اللعبة.

1- عمل قاعدة اللعبة وهي مكونة من لوح خشبي سمكه (1 سم)، على شكل مستطيل، العرض (60 سم)، الطول (20 سم).

2- عمل حواف للقاعدة بطول (3 سم).

3- عمل جدار خلفي للعبة من الخشب سمك (0.2 سم) على شكل مستطيل الارتفاع (25 سم). العرض (60 سم)، وتثبيت الجدار الخلفي بواسطة المسامير.

4- عمل عمود المرمى بارتفاع (35 سم) وعرض (2 سم)، وتثبت على الخلفية بواسطة المسامير، وعمل سلة مناسبة لمرور كرات صغيرة.

5- وضع قطعة من الإسفنج على القاعدة من الداخل.

طريقة استخدام اللعبة:

أ - في مادة اللغة العربية:

1- عدد اللاعبين (2).

2- يأخذ كل طالب كيساً من الكرات كل كرة مكتوب عليها حرف واحد.

3- يرمي كل لاعب عدداً من الكرات من مكان قريب والكرة التي تدخل السلة توضع جانباً.

4- بعد الانتهاء من رمي الكرات يتيح المشرف للطالب تكوين أكبر عدد من الكلمات التي يمكن أن تتكون من هذه الحروف.

5- الطالب الذي يجمع أكبر عدد من الكلمات هو الفائز.

ب- في مادة الرياضيات:

1- تتبع الطريقة نفسها لمادة الرياضيات ولكن الكرات مكتوب عليها أرقام بدلاً من الحروف.

2- يمكن ترتيب الكرات بحيث يتم ترتيبها تصاعدياً أو تنازلياً.

72- الكرات في اللغة العربية (الحيلة، 1983-2003)

كما ويمكن استخدام اللعبة السابقة في اللغة العربية، بعد تغيير الكرات من أجل تكوين كلمات من أكثر من مقطع.

الأهداف المتوخاة من اللعبة.

- تكوين كلمات من مقاطع مختلفة.
- كتابة الكلمات الناتجة عن طريق اللعب.
- قراءة الكلمات التي تكونت من المقاطع.

طريقة إنتاج اللعبة:

- تنتج اللعبة بالطريقة السابقة باستثناء الكرات حيث يكتب على الكرات مقاطع من كلمات وإلصاق بطاقات خلف كل جيب كتب عليها المقاطع الآتية: (ما، لا).

طريقة استخدام اللعبة:

1- يكون اللعب بين اثنين أو أكثر، توضع اللعبة بين اللاعبين.

2- وضع الكرات في المثلث الخشبي ثم رفعه بعد ذلك.

3- وضع الكرة الحمراء أمام الكرات الأخرى لتكون نقطة البداية في اللعبة.

4- يضرب الطالب الكرات التي يريد أن يكون كلمات منها باتجاه الجيب الذي فوقه المقطع المناسب لتكوين هذه الكلمات.

(رامي – راضي – رافع – راسم – راسي)

(مالك – مانع – مازن – ماجد – ماهر)

5- وبعد الانتهاء من اللعب ، يكتب الطالب الكلمات التي جمعها في الجيب الذي خصص لها أثناء اللعب في دفتره، ثم يقوم بعد ذلك بقراءتها أمام الطلاب والحاضرين.

ويمكن كذلك استخدام اللعبة نفسها لتكوين كلمات من مقاطع في اللغة الإنجليزية.

73- مكعبات الأحرف (يونسكو/ اونروا)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعرف الطفل إلى حروف اللغة العربية الـ (28) بأشكالها ومواضعها المختلفة في الكلمة.

2- تنمية قدرة الطفل على تشكيل كلمات من اللغة العربية باستخدام المكعبات.

3- تطوير معرفة الطفل في اللغة واتجاهاتها قراءة وكتابة وإملاء.

4- تنمية التمييز البصري.

5- تنمية العضلات الدقيقة.

طريقة الإنتاج:

إحضار مجموعة لا تقل عن خمسين مكعباً مقياس كل منها (2.1 x 2.1 x 2.1 سم) مطلية بلون مناسب، ويفضل اللون الأبيض. وباستخدام ألون الماجيك، نكتب على مكعب حرفاً بكافة أشكاله، ويكون تكرار الأحرف حسب أهميته في اللغة العربية. وإن مجموعة المكعبات في

مجموعتها تشكل لعبة واحدة منسجمة، ولا يجوز الفصل بينهما، وهي تخدم لاعباً واحداً لتلك اللحظة.

طريقة اللعب:

تتوجه هذه اللعبة للأطفال ما بين سن الخامسة والتاسعة، ويمكن استخدامها في المدرسة والبيت، بدءا من اللعب الحر وتطوير دافعية الطفل الأساسية للتعرف على أحرف اللغة العربية ومواضعها وانتهاء بتركيب كلمات وجمل من اللغة العربية عندما يكون الطفل فوق السابعة.

74- لعبة إيش في السوق (عفانة، 1996)

الهدف من اللعبة: أن يكتب المتعلم ثماني مجموعات بطريقة السرد لأشياء لها خاصية معينة أو استخدام معين.

عدد اللاعبين: تمارس هذه اللعبة بصورة فردية.

زمن اللعبة: (15) دقيقة.

أدوات اللعبة: أقلام رصاص، وأوراق للإجابة، وأوراق مرسوم عليها أشكال مختلفة لأشياء يراها المتعلم عادة عند ذهابه للسوق.

قواعد اللعبة:

أ- توزيع الأوراق المرسوم عليها أشكال الأشياء على طلبة الصف بحيث يحصل كل طالب على ورقة واحدة.

ب- يطلب معلم الصف من الطلبة كتابة ثماني مجموعات بطريقة السرد بحيث تشتمل كل مجموعة على أشياء تحمل صفة معينة سواء أكان ذلك في أصول استخدامها أو في مادة تكوينها،(من الخشب، من الحديد، من البلاستيك، أو غير ذلك).

ج- يعطي معلم الفصل مثالاً ييسر على طلبته ممارسة هذه اللعبة إذا لاحظ بعض الغموض في فهم ذلك.

د- يخبر المعلم طلبته بأن هناك مجموعات يمكن أن يتكرر فيها بعض الأشياء نظراً لاستخدامها في أكثر من مجال مثل: بكرة الخيط التي يمكن أن تستخدم في الحلاقة وكذلك في الحياكة.

هـ- يطلب المعلم من طلبته البدء في ممارسة اللعبة، فالتلميذ الذي يكون ثماني مجموعات طبقاً لصفات محددة ومعروفة قبل أقرانه يكون هو الفائز.

75- لعبة اعرف جسمك (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- التعرف إلى بعض أجهزة جسم الإنسان وهي: الجهاز التنفسي، والجهاز البولي، والجهاز الهضمي.
2- التعرف إلى كل عضو من أعضاء الجهاز والقدرة على تركيب الأعضاء للتوصل إلى الجهاز الكلي.
3- تنمية الروح التنافسية بين اللاعبين.
4- تنمية المهارات الحركية والمعرفية وتكرار التجربة للتوصل إلى نتيجة صحيحة.
5- إيجاد المتعة والتسلية إضافة إلى الفائدة في تركيب هذه الأجهزة وفكها.
6- إقامة علاقات اجتماعية إضافة إلى تقوية العلاقات القائمة من خلال الاشتراك في هذه اللعبة.

مستلزمات اللعبة:

1- صندوق خشبي يحفظ أدوات اللعبة (قطعة خشبية يتم عليها تركيب الأجهزة، وثلاث قواطع خشبية متحركة لحفظ أجزاء كل جهاز وكل قاطع من هذه القواطع مغطى بمزلاج خشبي مكتوب عليه اسم الجهاز).
2- ثلاث قطع خشبية على شكل مربع بحيث يرسم على كل قطعة جهاز معين، وقطع هذه القطع حسب أجزاء هذا الجهاز.
3- طبع لاصقة مكتوب عليها أسماء أجزاء كل جهاز.
4- جوائز مادية للفائزين.
5- دليل اللعبة.

شروط اللعبة:

1- صحة التركيب.
2- وضع أسماء الأجزاء في مكانها الصحيح.
3- إتمام التركيب بشكل متكامل.
4- الا يتدخل أحد في مساعدة اللاعب في التركيب.

طريقة اللعب:

1- نحدد عدد اللاعبين الذين سوف يشاركون في اللعبة ويتراوح عددهم من (1-3).
2- تحديد الحكم (إما طالب أكبر في العمر من الطلبة المشاركين أو بنفس العمر ذو درجة ذكاء أعلى أو المعلم نفسه).

3- بالنسبة للبدء باللعب يبدأ المشاركون.

4- تحديد فترة من الزمن لإنهاء تركيب الجهاز (فترة اللعب).

5- يبدأ الطالب بتركيب القطع الخشبية التي تحتوي جهازاً معيناً:

مثلاً: الجهاز التنفسي يقوم اللاعب بتركيب أجزاء هذا الجهاز بطريقة معينة حسب شكل التقطيع، بحيث لا يمكن تركيب قطعة مكان الأخرى، وبالتالي يكرر التجربة حتى يتوصل إلى تركيب الجهاز الصحيح.

6- يقوم اللاعب بعد ذلك بإلصاق اسم كل جزء من أجزاء الجهاز في مكانه الصحيح.

7- بعد انتهاء الوقت المحدد للعبة، يتوقف اللاعب عن اللعب.

8- يأتي دور الحكم في تقييم اللاعب.

مثلاً: يأخذ اللاعب الأول، فإن أتم شروط اللعبة وقام بتركيب الجهاز على أكمل وجه خلال الفترة الزمنية المحددة يمنح مكافأة مادية أو معنوية أما إذا لم يوفق خلال هذا الوقت يعطى فرصة أخرى حتى يحقق الهدف المرجو من اللعبة ويكافأ طبعاً حتى لمجرد المحاولة.

76- لعبة التصنيف (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: تصنيف المفردات وتجميعها في مجموعات.

يعرض المعلم مجموعة من المفردات المبعثرة ويطلب من التلاميذ إعادة تصنيفها وتجميعها في مجموعات بحيث تصبح الكلمات المتقاربة في مدلولها في مجموعة واحدة صغيرة. مثل: قلم، كتاب، منبر، مسطرة، مهر، حصان، مسجد، مؤذن، كأس، بيضة، فرس، بارد، عصفور، شراب، قفص.

ويقوم التلاميذ بترتيبها في مجموعات متقاربة هكذا.

1- قلم، كتاب، مسطرة.

2- منبر، مسجد، مؤذن.

3- كأس، شراب، بارد.

4- حصان، فرس، مهر.

5- قفص، عصفور، بيضة.

77- ألعاب الأصوات (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: ذكر كلمات لها النهاية نفسها.

يعرض المعلم كلمة ما ثم يطلب من التلاميذ أن يأتوا بكلمات جديدة بحيث تنتهي بحرف مماثل لنهاية الكلمة الأصلية مثل كلمة :

العلوم: فيأتي التلاميذ بكلمات مثل الغيوم، البلعوم.

يكتب: يلعب، يشرب، يطرب.

أو يأتي بكلمة ما ويطلب منهم أن يذكروا الكلمات المشابه للحرف الأول منها مثل:

مسجد: مقلم، مطبخ، ملعب، منبر، مرعى، معلمة، منشار.

يسمو: يعلو، يرنو، يطفو، يبدو.

78- ألعاب الربط والتجميع (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: ان يركب الطلبة من الحروف مقاطع وكلمات ذات معنى.

وصف اللعبة: بأن يحضر المعلم قطعة دائرية الشكل (من الخشب أو الكرتون المقوى) ويكتب عليها عدداً من الحروف ثم يثبتها من مركزها بمسمار على الحائط، ويكتب على يمينها حرفاً من الحروف، ثم يثبتها من مركزها بمسمار على الحائط، ويكتب على يمينها حرفاً مثل: (ك) ثم يحضر قطعة دائرية أخرى مماثلة ويثبتها بنفس الطريقة ويكتب عليها حرفاً مثل (أ)، ويقوم أحد الطلبة بتحريك الدائرة الأولى حتى يصبح السهم في وضع يشير إلى أحد الحروف على الدائرة الأولى وليكن (ت) مثلاً، فيقرأ الطالب آخر المقطع (ك ت)، يحرك طالب ثالث الدائرة الثانية، ليصبح السهم مصوباً نحو الحرف (ب) فيتكون لدينا مقطع (أ ب) ثم يقوم طالب آخر بربط المقطعين ويقرأ كلمة (كتاب) وهكذا تستمر اللعبة. ويكلف الطلاب بتجميع مقاطع أخرى لتكوين كلمات جديدة ذات معنى.

79- طريق المعرفة (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: اكتشاف المعرفة والربط بين فروعها.

مكونات اللعبة:

1- صندوق خشبي يفتح لأعلى ومقسم من الداخل بحاجز خشبي.

2- لوح أو صاج من الحديد يوضع في واجهة الصندوق من الداخل ويثبت جيداً (على الواجهة المرتفعة).

3- لوح من الكرتون بنفس مقاسات صاج الحديد، تقسم إلى مربعات متساوية "عددها في اللعبة (34) مربعاً" ويلون الأول بلون أزرق، والثاني بلون أخضر والثالث بلون برتقالي وهكذا حتى النهاية وترقم هذه المربعات.

4- تحوي اللعبة حجري نرد (إحداهما مرقم)والآخر فيه نقط.

5- مجموعة من المثلثات الحمراء والخضراء مثبت خلفها مغناطيس صغير.

6- بطاقات الأسئلة وهي ثلاثة ألوان (زرقاء، برتقالية، خضراء) والزرقاء تحوي أسئلة رياضيات للصف الثالث والخضراء أسئلة علوم لنفس الصف، والبرتقالية أسئلة تربية إسلامية مثلا.
7- مغناطيسين أحدهما محاط بلون أزرق والآخر بلون بني وذلك لتحديد مكان وجود اللاعب أثناء اللعب.
8- دليل يحوي الإجابات الصحيحة للعبة.
9- دليل يشرح مكونات اللعبة وأهدافها وطريقة صنعها.

طريقة اللعب:

1- تبدأ اللعبة بمشاركة لاعبين كحد أدنى.
2- أحد اللاعبين يمثل الحكم، ولديه دليل الإجابات للحكم على صحة الإجابة أو عدم صحتها وممكن أن يلعب المعلم هذا الدور.
3- يأخذ أحد اللاعبين الآخرين المغناطيس ذو اللون الأزرق ويأخذ الآخر المغناطيس ذو اللون البني.
4- يبدأ أحد اللاعبين برمي حجر النرد (من خلال القرعة) فإذا استقر مثلاً الحجر على رقم ثلاثة ويمثل اللون البرتقالي يسحب اللاعب بطاقة سؤال ذات برتقالي، ويجيب على السؤال الوارد فيها فإذا كانت إجابته صحيحة (حسب ما يحدده الحكم، وضع على مربع (3) مثلث أحمر. أما إذا كانت غير صحيحة فلا يوضع له شيء).
5- يقوم اللاعب الآخر برمي حجر النرد وليكن الرقم (1) يأخذ اللاعب بطاقة زرقاء ويجيب على السؤال فإذا كانت الإجابة صحيحة وضع له مثلث أخضر على مربع (1) أما إذا كانت الإجابة خطأ لا يوضع له شيء.
6- يتابع اللاعب الثاني فالأول وهكذا حتى يصل أحد اللاعبين إلى المربع الأخير، وعندما تنتهي اللعبة يكون اللاعب الفائز هو الحاصل على أكبر عدد من المثلثات.

80- صندوق الجمع (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: ان يتدرب الطلبة على عملية الجمع.

مكونات اللعبة:

1- تتكون من صندوق فيه (25) درجاً مرتبة بطريقة أفقية وعمودية الدرج الواحد محاط بأربعة ألوان (اللون الأصلي، لون للطالب (1)، لون للطالب (2)، واللون الرابع للعبة الثانية، وكل لون مكتوب عليه رقم (1-25). في كل درج يوجد بطاقة مكتوب عليها عملية حسابية ضمن العدد (25).

2- في اللعبة (2) يمكننا الاستغناء عن البطاقات الموجودة داخل الأدراج من نفس الصندوق وهذه الأدراج نحتاج فيها للون الأبيض.

طريقة اللعب في اللعبة الأولى (1)

تلعب اللعبة بين اثنين تقوم كل طالبة باختيار لون لها حتى نميز من الطالبة التي شكلت بألوانها أكثر أدراجاً تبدأ الطالبة الأولى باختيار أي درج تفتحه فتجد بطاقة تحوي عملية حسابية تقوم بعملية الجمع ولكن ضمن أفق محددة، بعد أن تجمع تختار الجواب الصحيح الموجود على الأدراج وتقلبه إلى لونها الذي اختارته فيصبح لها وهكذا وتفوز الطالبة التي تحصل على أكبر عدد من الأدراج بلونها.

طريقة اللعب في اللعبة (2):

قبل اللعب يجب تغيير ترتيب الأدراج من (1-12) وقلبها إلى اللون الأبيض الذي لا يحوي أي رقم. وقلب الأدراج من (13-25) إلى اللون الأبيض الذي يحوي عمليات حسابية ضمن العدد (12).

تقوم اللاعبة الأولى باختيار أي درج عليه عملية حسابية ثم تقوم بالتخمين في أي درج من الأدراج المقلوبة إذا فشلت تعطي الفرصة للطالبة الثانية، وإذا عرفت التخمين تقلب الدرج الذي عرفته والدرج الذي يحوي السؤال حسب لونها الذي اختارته، ومن يعرف الجواب في هذه اللعبة عليه الاستمرار في اللعب، وعلى الطالبة أن تتذكر جيدا الجواب ومكانه.

81- لعبة التعرف إلى الأعداد من (1-6) للأول الأساسي (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التعرف على الاعداد من (1-6).

المستوى: الصف الاول الاساسي.

يعد المعلم مجموعة من المكعبات الصغيرة (4 x 4 x 4 سم) على هيئة أحجار النرد ويرقم سطوحها من (1-6) يلقي الطفل حجر النرد ويحاول التعرف إلى العدد الذي يظهر على السطح العلوي ثم يدون العدد الذي يقرؤه، على دفتره، ويكرر ذلك عدداً من المرات إلى أن يصبح قادراً على تعرف الأعداد من (1-6) بسرعة وربط العدد الذي يرى بالرمز الذي يكتب.

ويمكن تقسيم الصف إلى مجموعة صغيرة، تعطى كل مجموعة، حجرين ثم يقوم أحد أفراد المجموعة برمي الحجرين مرة واحدة ويقرأ مجموع الحجرين بسرعة ويسجل النتائج على ورقة خاصة وتتبارى المجموعات لمدة يحددها المعلم وتكون المجموعة الرابحة هي تلك التي حصلت على أكبر رقم من الأعداد (يمكن ممارسة هذه اللعبة لتعلم حقائق الجمع والطرح والضرب لصفوف

الحلقة الأساسية الأولى، وذلك بإعداد أحجار تحمل أرقاماً من (1-6 و7-12). كما يمكن ممارسة هذه اللعبة لتعلم حقائق الجمع والطرح والضرب للصفوف الأساسية ويمكن إعطاء اللاعب الذي لا يخطئ علامة زيادة.

82- لعبة القاموس الصغير (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- توسيع مفردات التلميذ.
- أن يستخدم الطالب التحليل والتركيب لأحرف الكلمات.
- أن يميز الطالب الحرف في أول الكلمة وفي آخر الكلمة.
- أن يتعاون الطالب مع زميله في إنماء الثروة اللغوية فيما بينهما.
- يشترك في هذه اللعبة طالبان اثنان.
- يكتب الطالب الأول كلمة (أرنب) مثلاً فيجيب الطالب الثاني بكتابة (باب)، أي أنه يبدأ بكتابة كلمة تبدأ بالحرف الذي انتهت به الكلمة التي كتبها زميله، وهكذا ... والذي يكون كلمات اكثر هو الفائز.

83- لعبة سباق الخيل (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- ان يتقن الطلبة عمليتي العد والجمع.
- ان يحفظ الطلبة الارقام.
- ان يناور الطلبة عقلياًللوصول الى الاجابات الصحيحة (تدريب الطفل).

وصف اللعبة: تتكون اللعبة من ثلاثة مربعات متراكزة ترسم على الورق المقوى أو على الأرض. ويقطع هذه المربعات من وسطها خطان مستقيمان متعامدان ويشترك في هذه اللعبة أربعة لاعبين يحمل كل منهم حصاناً من خشب أو أي مادة أخرى يختلف لونه عن لون الآخر. وتقوم فكرة اللعبة على تحريك الحصان من نقطة الانطلاق (5) على المحور الوسطي المقابل لكل لاعب مروراً بكل نقاط بين المحاور والمربعات في زوايا المربعات أيضاً.

إلى أن يصل وسط المربع الداخلي إلى الرقم (52) على أن يجري اللعب عكس عقارب الساعة.

وتبدأ اللعبة بإجراء قرعة أولوية البدء، ويكون ذلك إما بطرح حجارة الزهر (النرد) أو بأية طريقة أخرى مناسبة. واللاعب الذي يفوز بالدور الأول يعطى الأرقام الثلاثة (9,5,1 (1+4 ...)

وبعدها يكون الشخص إلى يمين الأول هو اللاعب الثاني ويعطى الأرقام (10,6,2 ...) وهكذا وعلى كل لاعب أن يحمل ثلاث حصيات صغيرة في يده وخلف ظهره، وعند إعطائه إشارة معينة متفق عليها يمد كل لاعب يده ويكون فيها العدد من الحصى التي يختار، ولنقل أن مجموع الحصى التي ظهرت في الأيدي كان (7) مثلاً (1+2+1+3) عند ذلك يقوم اللاعب الذي لديه الرقم (7)، وهو هنا اللاعب الثالث على المربع والذي لديه الأرقام (3و7و11) بتحريك حصانه من نقطة الصفر إلى الرقم (5)، وتعاد الكرة فإذا كان مجموع الحصى المدورة (11) مثلاً فإن نفس اللاعب يؤدي الدور ويتقدم إلى الرقم (6) وهكذا يتقدم حول المربع الكبير إلى أن يعود للرقم (5) الذي ينقله بعد ذلك إلى الرقم (13) فيدور حول المربع الثاني ويعود إلى الرقم (13) ثم ينتقل إلى الرقم (21) وهكذا إلى أن يصل إلى الرقم (25). واللاعب الذي يصل إلى قلب المربعات أي إلى الرقم (25) أولاً يكون هو الفائز.

ويتحرك اللاعب نقلة واحدة كل مرة وإذا وصل لاعب إلى نقطة يقف فيها حصان لاعب آخر يأخذ مكانه ويتأخر اللاعب الأول نقطة إلى الوراء.

وتصلح هذه اللعبة لتلاميذ المرحلة الأساسية الأولى.

المهارات المستخدمة: العد والجمع، والحفظ (حفظ الأرقام) والقدرة على المناورة.

84- لعبة المطار (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: استخدام عملية الجمع.

مستوى اللعبة: الصف الأول الأساسي.

عدد اللاعبين: لاعبان.

قواعد اللعبة:

1- يتبادل اللاعبان الأدوار في إدارة القرص والمؤشر للحصول على الأرقام.

2- يجمع اللاعب الرقمين الذي دل المؤشر عليهما ويتحرك بمقدار حاصل الجمع.

85- لعبة أسطوانة الضرب (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التدرب على عملية الضرب.

تتكون من دائرتين: واحدة أكبر من الأخرى والفرق بين الدائرتين كتب عليها أرقام من (1-10) (أي كتب على الدائرة الكبرى) أما الدائرة الصغرى فقد عمل فيها ثقوب عند كل ثقب وضع إشارة × والرقم المراد الضرب فيه مثل (4X3X2).

والدائرة الصغرى متحركة تدور عند أي رقم وهناك إشارة تحدد الرقم المراد البدء منه وضربه في جميع الأرقام الموضوعة عند الثقوب وعند تثبيت الدائرة الصغرى على الرقم يكون حاصل ضرب الرقم المثبت عنده نقطة البداية مع الرقم الموضوع عند الثقب مكتوب على الدائرة الكبرى تحت الغطاء.

86- لعبة دولاب الحظ (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تمكين الطالب من التسلية والترويح عن النفس بعيداً عن مراقبة المعلم.
2- تنمية روح التنافس الشريف بين التلاميذ.
3- تنمية روح العمل الجماعي والزمري بين التلاميذ.
4- تدريب التلاميذ على قراءة كلمات جديدة.
5- تدريب التلاميذ على ربط الكلمات بالصور.
6- تنمية قدرة التلاميذ على إدراك العلاقات بين الكلمات.

المواد اللازمة:

كرتون مقوى، كرتون عادي، أقلام ماجيك، صور، مؤشر.

أجزاء اللعبة:

اللعبة بسيطة من حيث التركيب حيث يستطيع الطالب عمل هذه اللعبة بنفسه.

1- قرص ثابت سفلي كبير، ثم يقسم إلى جيوب (خانات) حسب الرغبة وحسب مستوى التلاميذ.
2- قرص متحرك علوي صغير.
3- مؤشر متصل بالقرص العلوي الصغير بأحد أطرافه.
4- بطاقات كلمات وبطاقات صور بعدد جيوب القرص الكبير.

عدد اللاعبين:

فريقان، كل فريق خمسة لاعبين، وحكم للعد.

طريقة اللعب:

1- يجري الحكم القرعة بين الفريقين لتحديد البداية.
2- يختار الفريق الأول طالباً ليدير القرص الذي يحمل المؤشر، وعندما يثبت القرص على إحدى الصور التي تكون على القرص الكبير، يقوم أعضاء الفريق باختيار الكلمة المناسبة للصورة حينذاك يقوم الحكم بالعد للعدد خمسة، فيضع الحكم البطاقة في المكان الذي عليه المؤشر. وإذا لم يتمكن الفريق من إخراج الكلمة المطلوبة خلال العد للخمسة تكون هذه

الفرصة قد ضاعت على هذا الفريق.

3- يقوم الفريق الثاني باختيار طالب لإدارة قرص المؤشر فيشير إلى إحدى الصور فيقوم أعضاء الفريق بالبحث عن الكلمة خلال العد للخمسة من قبل الحكم، وعندما يجدون الصورة يضعها الحكم في مكانها المناسب.

4- في حالة وقوف المؤشر على إحدى الجيوب التي تحوي كلمة وليست صورة فإن هذا يعتبر فرصة ضائعة على الفريق.

5- تنتهي اللعبة عندما يتمكن أعضاء أحد الفريقين من وضع جميع الكلمات فوق الصور المناسبة.

6- في حالة تعادل الفريقين، يحسم الأمر باختيار الكلمة الشاذة الموجودة في قرص كل فريق ومن يجد الكلمة الشاذة أولاً، يكون فريقه هو الفائز. مثل:

مجموعة الكلمات التي تحتوي على الفواكه مثل: تفاح، موز، برتقال، كوسا، فالكلمة الشاذة بينها هي (كوسا).

ونستطيع عمل مجموعة الحيوانات الأليفة أو المفترسة أو مجموعة الخضار أو الحيوانات المائية أو الدواجن أو غير ذلك.

87- اللعبة: كلمة تبحث عن نقطة (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: التمييز بين بعض الحروف المتشابهة.

طريقة تنفيذ اللعبة: يمكن أن تأخذ هذه اللعبة شكل الأحجية، يكتب المعلم كلمة على اللوح، ويقرأ الأحجية المكتوبة على بطاقة، ويطلب إلى التلاميذ وضع النقطة في المكان المناسب لتدل الكلمة على الأحجية.

أو يكتب المعلم بطاقات الكلمات، وبطاقات الأحاجي، ويوزعها على الأطفال، ويترك حرية الحركة للتلاميذ، يبحث حامل بطاقة الكلمة عن زميله حامل بطاقة الأحجية، ويشترك الاثنان في الإجابة ويخرجان رافعين البطاقتين معاً.

صيف:	فصل تشتد فيه الحرارة.
صيف:	شخص نفرح عند قدومه لزيارتنا.
حبر:	سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم لنكتب.
خبر:	شيء مصنوع من الطحين نأكله مع كل وجبة طعام.
فرن:	شيء نراه على رأس الثور أو الخروف أو الغزال.
تحت:	مكان نضع عليه فراشنا وننام عليه.

88- لعبة حذف النقطة الزائدة (الحيلة، 1983-2003)

الفئة المستهدفة: الأطفال في الصف الأول الأساسي والتمهيدي أو الثاني الأساسي.

الهدف من اللعبة: التمييز بين الحروف المتشابهة (ح،خ،ج)، (ف،ق)، (ع، غ) .

طريقة تنفيذ اللعبة: يوزع المعلم بطاقات الصور على مجموعة من التلاميذ، وبطاقات الكلمات على مجموعة أخرى. ويطلب إلى الفريقين الخروج من المقاعد والوقوف أمام التلاميذ، يقف الطالب الذي يحمل كلمة (نخلة) إلى جانب الطالب الذي يحمل صورة (نحلة) وهكذا. يطلب المعلم إلى التلاميذ الجالسين في مقاعدهم الإشارة إلى النقطة الزائدة.

يقدم المعلم اللعبة إلى تلاميذه قائلاً: أمامك صورة تقابلها كلمة، على أحد حروفها نقطة زائدة أو أكثر، احذف النقطة أو النقط الزائدة لتدل الكلمة على الصورة.

ويمكن للمعلم أن ينفذ هذه اللعبة بطريقة أخرى بأن يوزع المعلم البطاقات على التلاميذ. يخرج التلاميذ الذين يحملون بطاقات الصور ويقفون أمام زملائهم رافعين بطاقاتهم. يطلب المعلم إلى التلاميذ الذين يحملون بطاقات الكلمات التي شطب أو طمس النقطة على الحرف المعني ، ثم الخروج والوقوف بجوار زملائهم الذين يحملون الصورة التي أصبحت الكلمة دالة عليها بعد حذف النقط الزائدة، أو ينفذ المعلم هذه اللعبة بالطريقة التي يراها مناسبة.

89- لعبة ماذا يغطي أجسام الحيوانات (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: معرفة ماذا يغطي اجسام الحيوانات.

مكونات اللعبة:

1- أرضية من الكرتون المقوى مقسمة إلى أربعة أقسام ومرسوم عليها سمكات في داخل كل سمكة عدد من الحلقات فيها أسماء عدد من الحيوانات.

2- أشكال وصور حيوانات.

3- مكعبات متشابهات مكتوب على كل وجه من هذه الأوجه اسم الشيء الذي يغطي أشكال الحيوانات الموجودة داخل السمكات.

4- عدد من الحلقات المصنوعة من الكرتون المقوى وهي تمثل قلب السمكة وهي لتغطية الدوائر داخل السمكات.

طريقة اللعب وقد يلعبها لاعبان أو أربعة.

1- تحديد اللاعب الأول برمي أحد المكعبات فتظهر له كلمة مثلاً قشور.

2- وعليه أن يبحث في سمكته عن اسم الحيوان الذي يغطي جسمه القشور.

3- وهنا عليه أن يحدد اسم الحيوان فإذا لم يعرف فيكون قد خسر هذه النقطة، ويمكن أن يعرف ويمكن ألا يجد في سمكته اسم هذا الحيوان أما إذا وجد فعليه أن يغطيه بإحدى الحلقات الموجودة وبالتالي يأتي دور اللاعب الآخر.

وتنتهي اللعبة بفوز اللاعب الذي يغطي حلقاته الموجودة داخل سمكته الخاصة أولا .

90- لعبة المظلة السحرية (الحيلة، 1983-2003)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- الربط بين الأشكال الهندسية المربع والدائرة والمثلث وألوانها الزهري والبرتقالي والأصفر.
- تكوين كلمات ذات معنى من الحروف الهجائية.

المكونات: صندوق خشبي مربع حجم قاعدته (25X25 سم) وارتفاعه (15 سم) وعلى بعد (10 سم) من القاعدة نثبت قطعة خشبية بحيث نقطعها من الوسط على شكل دائرة.

ونحضر أسطوانة خشبية طول قطرها يتناسب مع قطر الدائرة التي قطعناها .

- ثم نحضر لوحاً خشبياً ونقطعه بشكل دائري بحيث يكون قطره (38سم).
- نحضر المادة التعليمية المكونة من قطع الكرتون الملون على شكل مثلث ومربع ودائرة ونكتب على كل منها من الخارج الأرقام من (1 إلى 28) بالترتيب حيث (1) مثلث و(2) مربع و(3) دائرة، وعلى الوجه الآخر لها نكتب الحروف الهجائية.
- نعد المادة التعليمية مرة أخرى لكن في هذه المرة لا نكتب الحروف الهجائية خلف الأرقام وبنفس الترتيب السابق.
- نضع المادة التعليمية في أسفل الصندوق ونثبت المادة التعليمية المتبقية في أعلى الدائرة.
- مع ملاحظة وضع لاصق شفاف على المادة التعليمية
- تخدم اللعبة مستوى الصف الأول والثاني الأساسيين.

طريقة اللعب: يختار اللاعب الأول شكلاً هندسياً من قاع الصندوق ويقرأ الرقم الذي عليه مثلاً يلاحظ أنه موجود على شكل هندسي مربع لونه أصفر فيبحث بين المربعات الصفراء المعلقة من الأعلى على الدائرة حتى يجد الرقم (5) ثم يقلبه فيجد حرفاً هجائياً يقرؤه ثم يكتبه.

- ثم يأتي دور اللاعب الثاني فيفعل مثلماً فعل الأول.

- وتكرر هذه العملية (4 أو 5) مرات ثم نطلب من كلا اللاعبين تكوين كلمات من الحروف الهجائية التي كتبها كل منهما والطالب الذي ينتهي من كتابة الكلمات قبل الآخر يكون هو الفائز.

91- اللعبة: الطرح ضمن العدد 18 (الحيلة، 1983-2003)

الهدف من اللعبة: ان يطرح الطلبة ضمن العدد(18) بسرعة واتقان.

مكونات اللعبة: تتكون من ثلاث قطع دائرية مصنوعة من الكرتون المقوى وبأحجام مختلفة:

1- القطعة الصغيرة وتوضع في المقدمة وهي مقسمة إلى أجزاء وعليها عمليات حسابية متعددة وبجانب كل منها صورة لشخصيات محببة لدى الأطفال.

2- القطعة الكبيرة وتوضع في المؤخرة وهي أيضاً مقسمة إلى أجزاء لكن عليها إجابة العمليات في القطعة الصغيرة وبجانب كل إجابة نفس الصورة الموضوعة بجانب السؤال الخاص بالإجابة والإجابة مكتوبة بالقرب من محيط الدائرة.

3- القطعة الثانية ليست مكتملة الاستدارة من أجل الكشف عن الصور والتأكد من الإجابة.

طريقة اللعب:

1- يقوم الطالب بتحديد إحدى العمليات الحسابية لمحاولة حلها فمثلاً نختار (9-19).

2- عند تحديد الإجابة هناك احتمالين:

أ- أن تكون إجابته صحيحة وبالتالي يتأكد من ذلك بتحريك القطعة الوسطى فإذا كان هناك تطابق بالصورة يكون تعزيزاً له.

ب- أن تكون إجابته غير صحيحة وبالتالي يجد أن الصورتين مختلفتين وعليه البحث عن إجابة جديدة والتأكد من صحتها.

في هذه اللعبة لا بد من وجود المعلم ليكون الحكم وذلك لأن الطالب يمكن أن يلجأ إلى طريقة أخرى لمعرفة الإجابة الصحيحة وهي البحث عن الصور المتطابقة.

92: لوحة المربعات (الجمع) (أبو زعيتر، 1988 : 8)

الهدف من اللعبة: تعليم حقائق الجمع الأساسية ضمن العدد "18".

9	8	7	6	5	4	3	2	1	+
									0
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:لوح من الأبلكاج 40 x 40 سم2 مقسم الى مربعات (10 x 10) متساوية وهناك بطاقات بحجم مساحة كل مربع فارغ على لوح الخشب ومكتوب عليه الاجابة.

طريقة اللعب:

1- يجمع الطالب رقما عموديا + رقما أفقيا حتى يعبىء مربع الصفر مثلاً .

2- يعبيء طالب آخر مربعات الرقم (1) ويضع الاجابة من البطاقات.

3- يعبيء طالب ثالث مربعات الرقم (2) ويضع الاجابة من البطاقات بحيث يجمع في كل مرة أفقيا وعمودياً.

4- من الممكن أن يعبيء اللاعب المربعات المظللة. والطالب الذي يعبيء بطريقة أسرع هو الطالب الفائز.

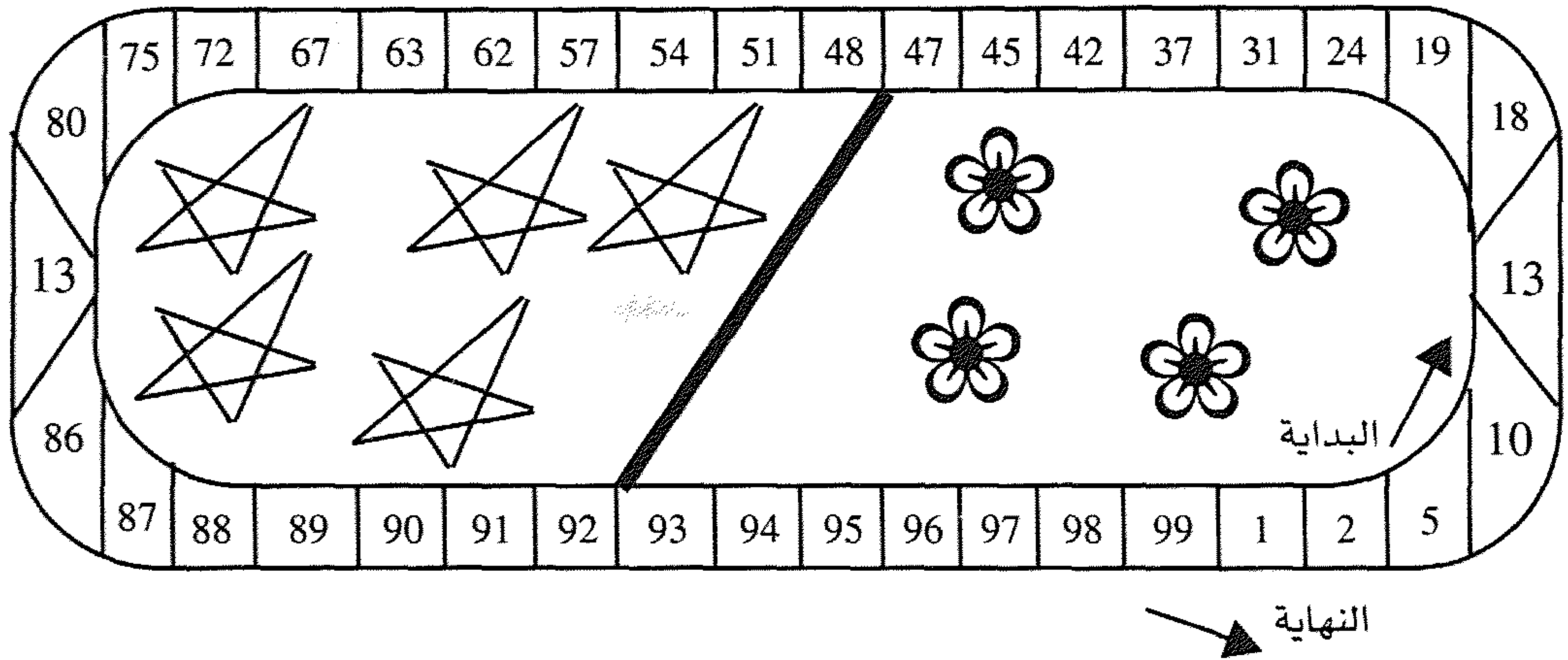
93: لعبة الفردي والزوجي (الصباغ ونوفل، 1999 : 29)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- التمييز بين الأعداد الفردية والزوجية.

2- استنتاج ناتج جمع أو طرح عددين فرديين أو زوجيين أو عدد فردي والآخر زوجي.

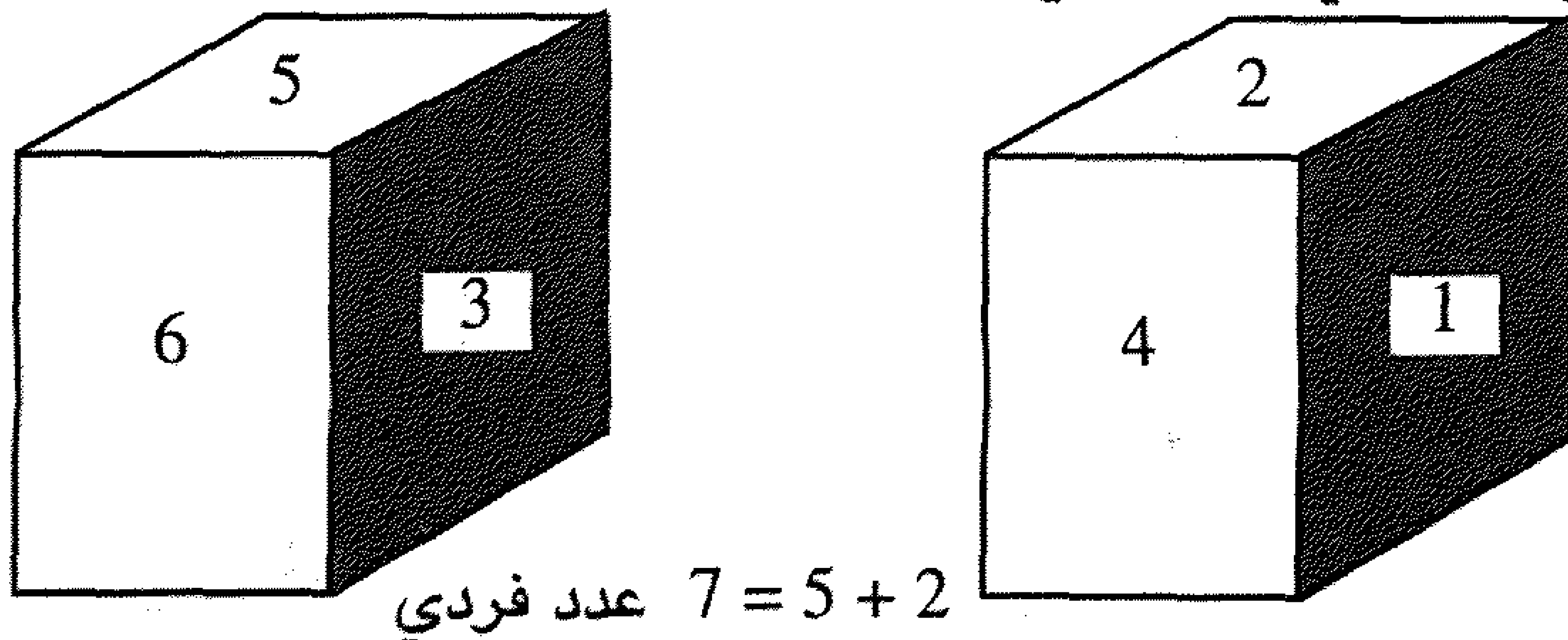
مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من: لوحة من الكرتون المقوّى مرسوم عليها كما هو في الشكل، أزرار مختلفة، ومكعب مقسم الى (6) أوجه، كتب على (3) أوجه منه حرف (ف) للدلالة على عدد فردي، و (3) أوجه كتب عليها الحرف (ز)، للدلالة على العدد الزوجي.



طريقة اللعب: يمكن اللعب بطريقتين

الأولى: يرمي اللاعب حجر النرد (المكعب) فاذا ظهر الحرف (ف) أي الفردي يضع اللاعب الزر عند أول عدد فردي، وكذلك إذا كان زوجياً يتقدم الى الأمام ويستمر في المسير ضمن المسار المحدد له، والفائز من يصل أولاً إلى نقطة النهاية .

الثانية: يرمي اللاعب حجري نرد مكون كل منهما من (1-6) ثم يجمع أو يطرح العددين والناتج إما فردي أو زوجي ويحرك في المسار الصحيح وتحت إشراف المعلم.



94: لوحة الدومينو (أبو زعيتر، 1988 : 3)

الهدف من اللعبة: حل مسائل رياضية حول العمليات الحسابية الأربع (الجمع، الطرح، الضرب، القسمة).

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من: 32 قطعة مستطيلة (3 × 2 سم) من الخشب أو الورق المقوى، 16 قطعة عليها الاسئلة (16 قطعة) و 66 قطعة عليها الاجابات.

4÷4 | 2÷10	1÷3 | 1x3	5+10 | 5-10	1-5 | 3-9	0-8 | 7-9	7-10 | 3+7	الاسئلة
1 | 5	3 | 3	15 | 5	4 | 6	8 | 2	3 | 10	الاجابات

4÷20 | 5+4	4x2 | 2x4	2÷2 | 1X1	9-9 | 3+6	1+0 | 1-1	1+5 | 0X5	3÷9 | 2÷8	1X4 | 4X1	2÷12 | 3x3	1+6 | 4-7
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5 | 9	8 | 8	1 | 1	0 | 9	1 | 0	6 | 5	3 | 4	4 | 4	6 | 9	7 | 3

طريقة اللعب:

تخلط البطاقات جميعاً (الأسئلة والأجوبة) ثم يعطى كل لاعب 16 قطعة. يضع اللاعب الاول قطعة على الطاولة والباقي في مكان آخر. ولنفرض أن القطعة الموجودة على الطاولة تحمل [3+7 | 7-10] فمعنى هذا انه اذا كان لدى أي من اللاعبين قطعة تحوي الاجابات [10 | 3] تستطيع أن تضعها جوابا للقطعة التي على الطاولة بجانب السؤال واللاعب الذي ينهي القطع أولا هو الفائز .

95: لعبة المربعات السحرية (أبو زعيتر، 1988 : 3)

الهدف من اللعبة: اتقان عملية الجمع.

6		2
	5	
8		

طريقة اللعب:

2		5
	6	
7		

1- تملأ الفراغات بالارقام من 1-9 أفقيا وعمودياً وقطرياً .

2- لا يستعمل الرقم إلاّ مرة واحدة.

3- يعبيء الطالب الفراغات بالأرقام من (1-11) أفقياً وعمودياً وقطرياً بحيث يكون الناتج (18). لا تستعمل الرقم الا مرة واحدة.

4- الطالب الذي يقوم بالمهمة بشكل أسرع وأدق هو الطالب الفائز.

96: لعبة عدد النجوم (الصباغ ونوفل، 1999 : 23)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تقديم مفهوم الضرب من خلال العدد المساوي للعناصر في المجموعات.

2- المقارنة بين الأعداد المكونة على الأكثر من منزلتين.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

ورقة، قلم، حجر نرد أو بطاقات.

طريقة اللعب:

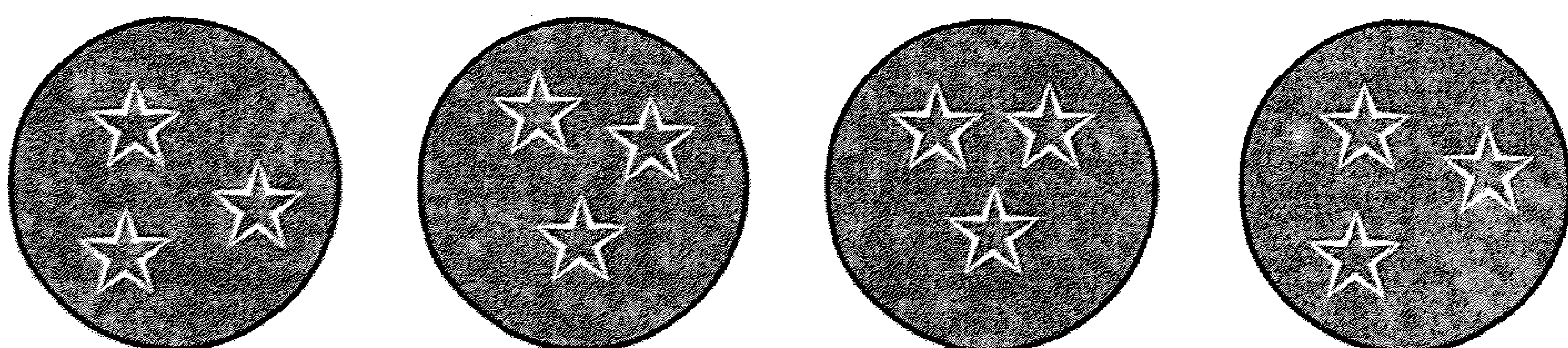
1- يبدأ اللاعب الأول رمي حجر النرد مرتين، الرمية الأولى يرسم دوائراً تساوي العدد الظاهر، وفي الرمية الثانية يرسم نجوماً أو أحرفاً مساوية للعدد الظاهر ثانياً في كل دائرة، ثم يجمع عدد النجوم في كل رسمة من خلال الجمع المتكرر أو الضرب.

2- يقوم اللاعب الثاني والثالث وهكذا بنفس الطريقة، واللاعب الذي يحصل على عدد أكبر يسجل له نقطة، والفائز الذي يحصل على نقاط أكثر.

مثال: في الرمية الأولى

في الرمية الثانية

يرسم:



الناتج: 4 x 3 = 12

ملاحظة: يمكن تطوير حجر النرد واستبداله ببطاقات حسب الجدول الذي يدرسه الطالب.

97: لوحة المربعات (الطرح) (أبو زعيتر، 1988 : 9)

الهدف من اللعبة: تعليم حقائق الطرح الأساسية.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

- قطعة من الأبلكاج 40 سم × 40 سم مقسّمة الى مربعات متساوية (10 x 10) ومربعة ولكل مربع على لوح الأبلكاج مربع صغير من الكرتون بحجمه وعليه الاجابة.
- المربعات المظللة لا تستعمل أبداً في ارقام الطرح وتلون لاعطاء شكل جمالي للعبة.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										0
										1
										2
										3
										4
										5
										6
										7
										8
										9
										10

طريقة اللعب:

1- يطرح العدد الأصغر من الأكبر (الأصغر هو الخط العددي العمودي والأكبر الخط العددي الأفقي (من 0 - 10) (من 0 - 10).

2- الطالب الذي يقوم بالمهمة بشكل أسرع وأدق هو الفائز.

98: لعبة عدد المربعات (الصباغ ونوفل، 1999 : 25)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يدرك الطلبة مفهوم عملية الضرب.

2- أن يدرك الطلبة مفهوم المساحة.

3- أن يقارن الطلبة بين الأعداد.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من: ورقة مربعات، قلم، حجر نرد، (يمكن أن يستبدل ببطاقات للأعداد الأكبر من 6).

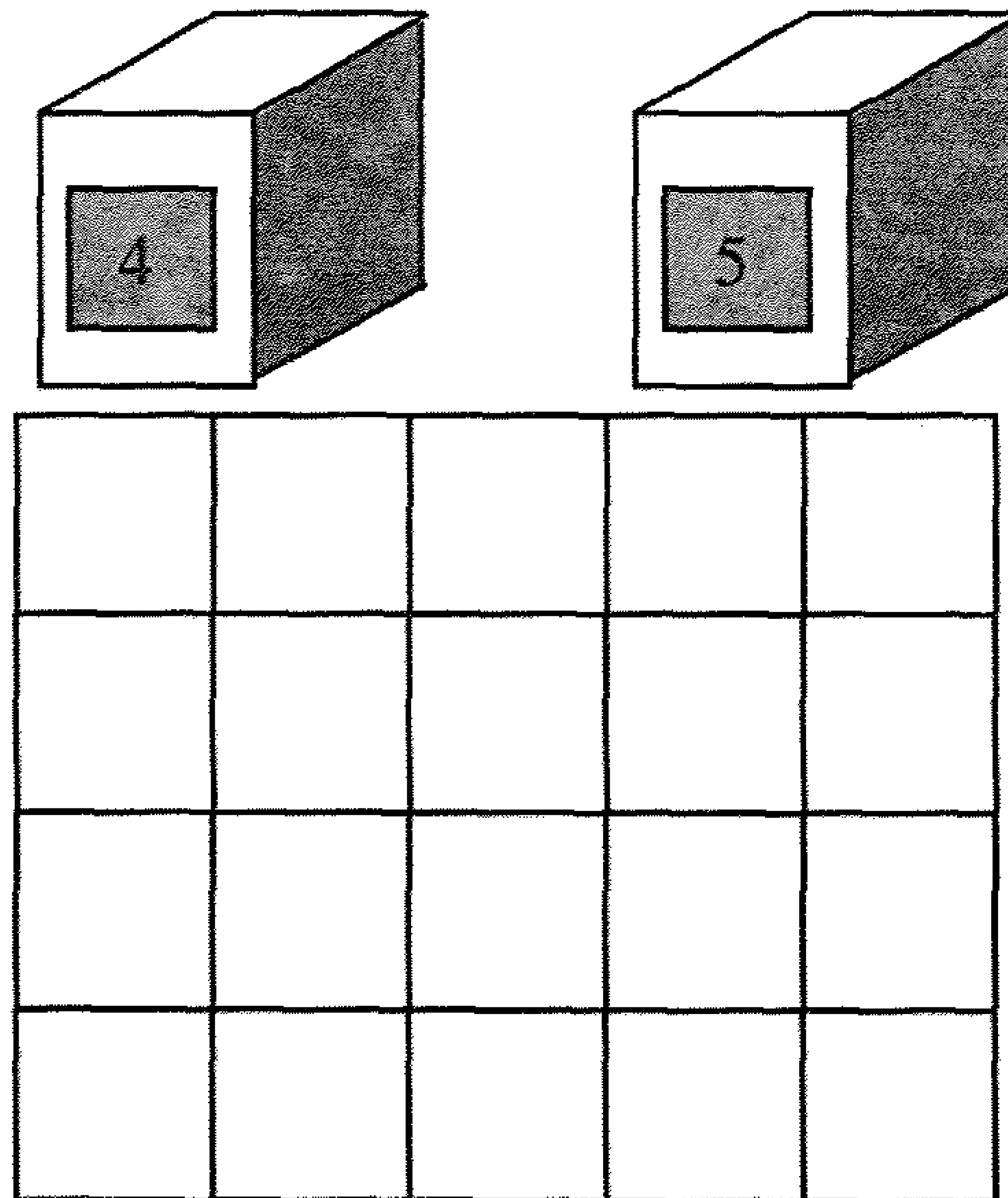
طريقة اللعب:

1- يبدأ اللاعب الأول برمي حجر النرد في المرة الأولى ويرسم عدداً مساوياً للعدد الذي ظهر ويكون هذا طول المستطيل.

2- في الرمية الثانية يرسم عرض المستطيل مساوياً للعدد الذي ظهر على حجر النرد.

3- يكمل المستطيل بالرسم ثم يحسب عدد المربعات، واللاعب ذو عدد المربعات الأكبر تسجل له نقطة.

مثال:



الناتج (20)

20 = 4 x 5

20 = 5 + 5 + 5 + 5

20 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4

ملاحظة: في حال استخدام هذه اللعبة لحل الجمل المفتوحة تكون العملية عكسية، بحيث يعطى الطالب الرسم وتُطلب منه الإجابة.

99. الأشكال الهندسية السبعة (الحيلة2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يتعلم الطفل تكوين أشكال هندسية مختلفة تتكون من سبعة أجزاء.

2- تنمية التآزر العضلي البصري.

الأدوات اللازمة لتحضير اللعبة: كرتون مقوى، مسطرة، قلم ولونين مختلفين.

كيفية صنع اللعبة:

1- يرسم مربعاً منتظماً على قطعة من الورق المقوى بإستخدام القلم والمسطرة وتنصف أضلاعه الأربعة كما هو مبين في الشكل رقم (1) .

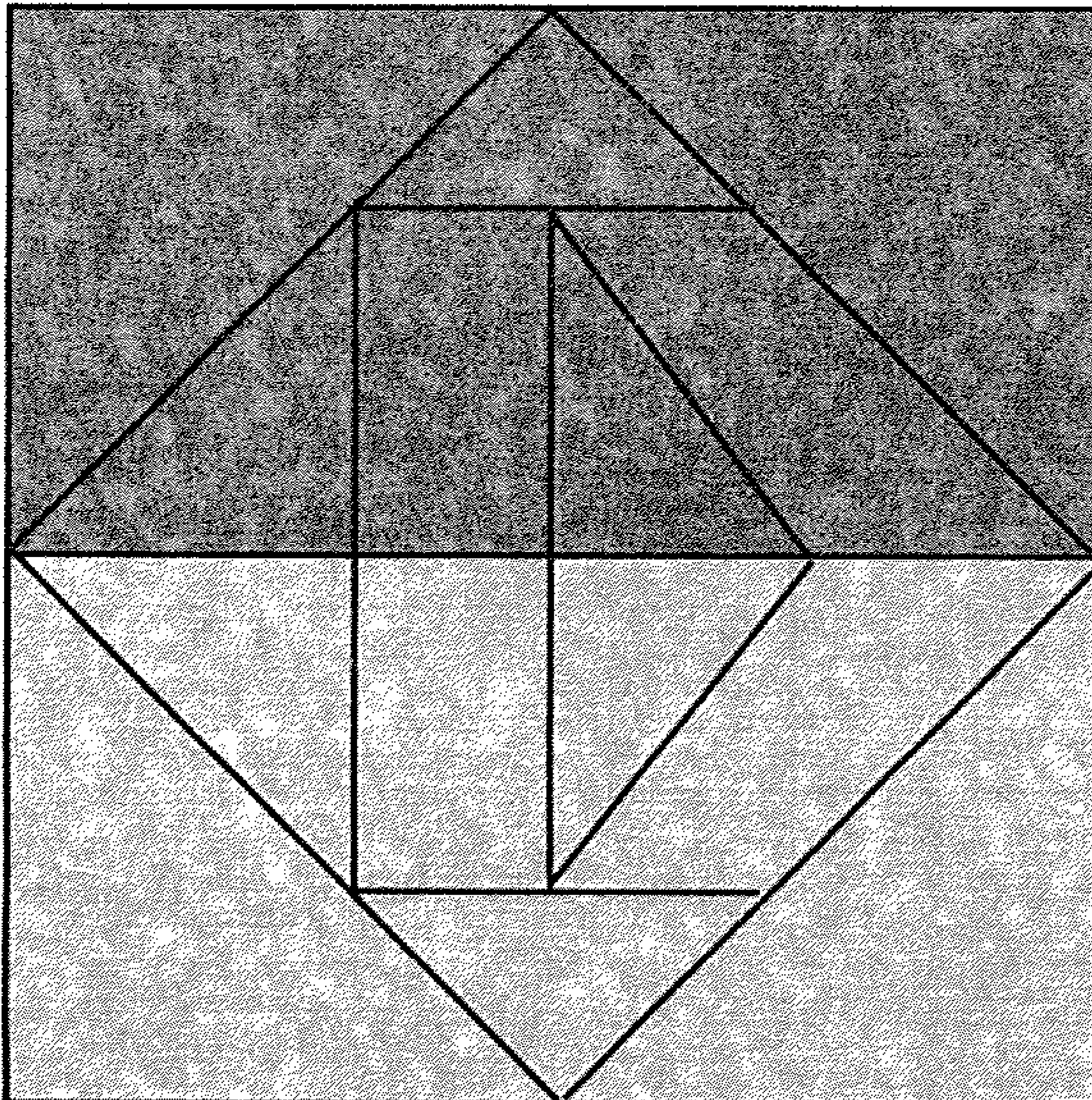
2- يوصل بين نقاط التنصيف فنحصل على مربع آخر داخل المربع الأول، يرسم قطره الأُفقي

3- تنصف أضلاع هذا المربع الثاني ويوصل بين نقاط التنصيف الثلاث فقط فنحصل على ثلاثة أضلاع فقط من مربع ثالث.

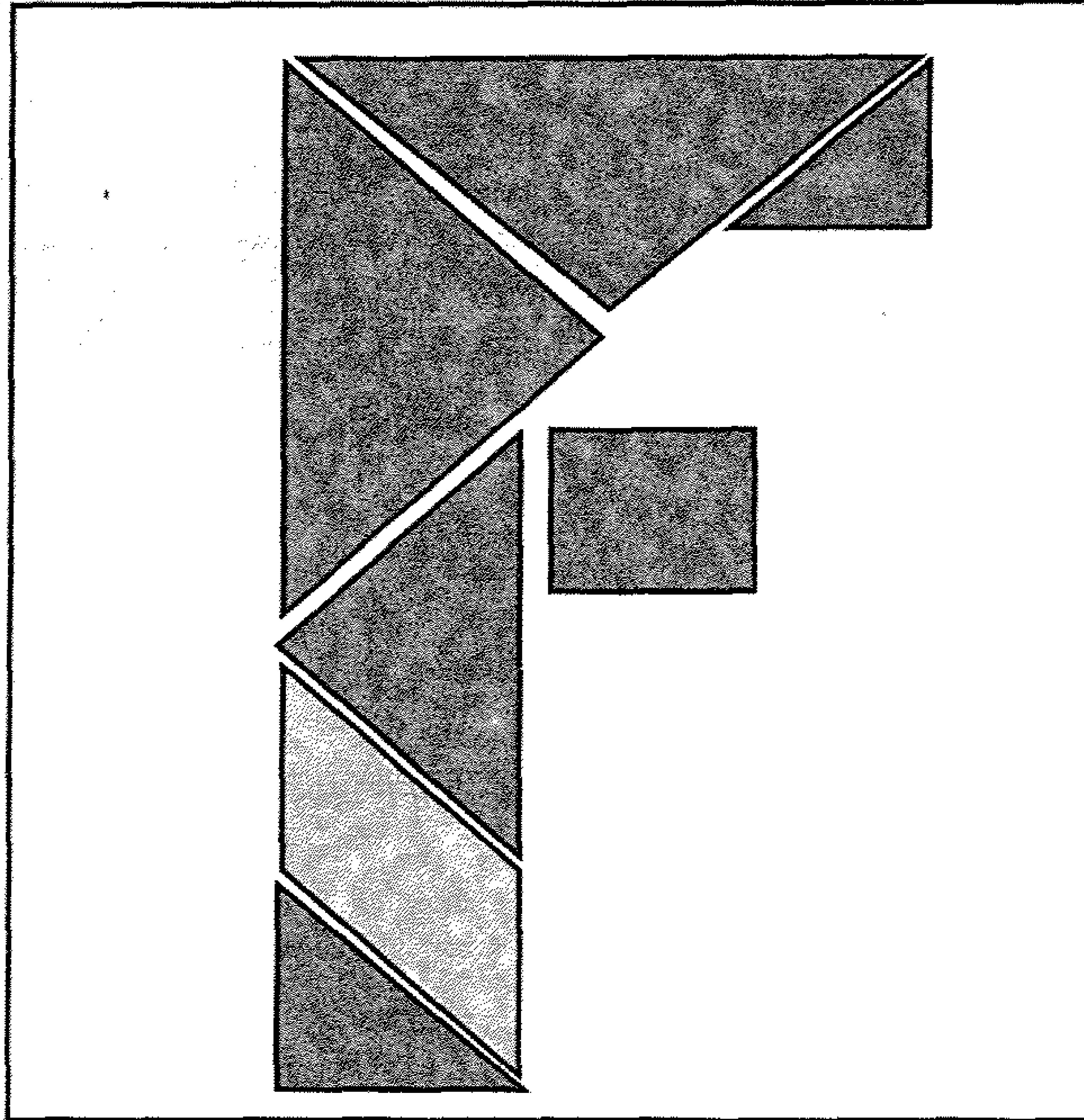
4- يرسم المحور العمودي للمربع الثالث، ويوصل بين نقطة التنصيف الرابعة وكل من رأس وقاعدة هذا المحور العمودي.

طريقة تنفيذ اللعب:

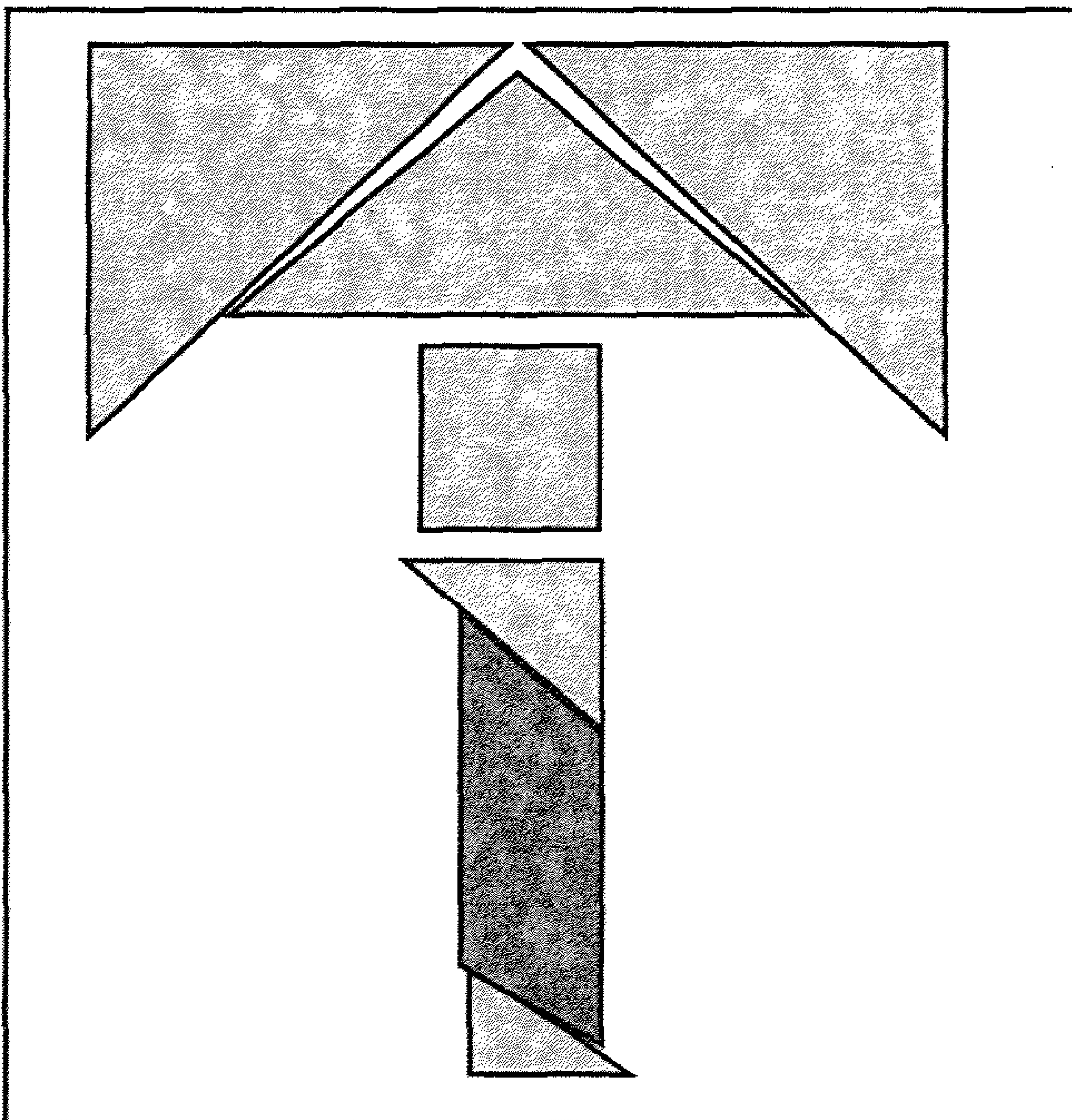
يقص التلميذ الأشكال الهندسية الناتجة، ويلون سبعة منها بلون واحد، ثم يقوم بتركيب أشكال هندسية بحيث يشكل من كل سبع قطع هندسية شكلاً مألوفاً يشبه الأشكال النموذجية المبينة في الأشكال أرقام ,(4) ,(5) (2) ,(3) أو كما يرغب التلميذ.



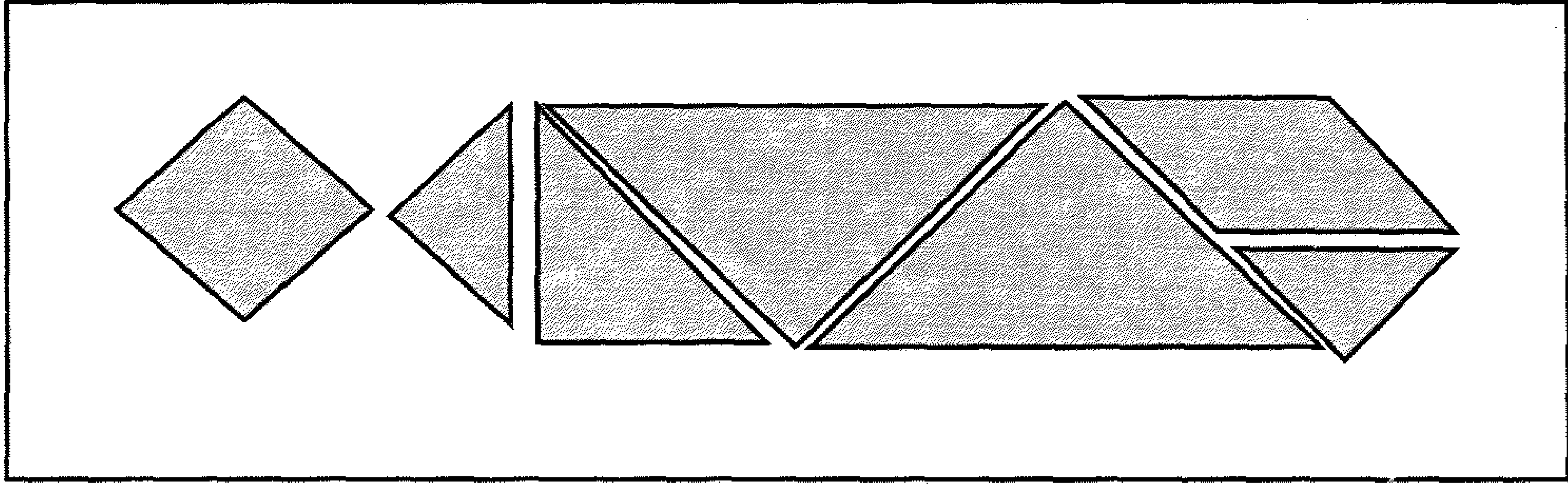
الشكل (1)



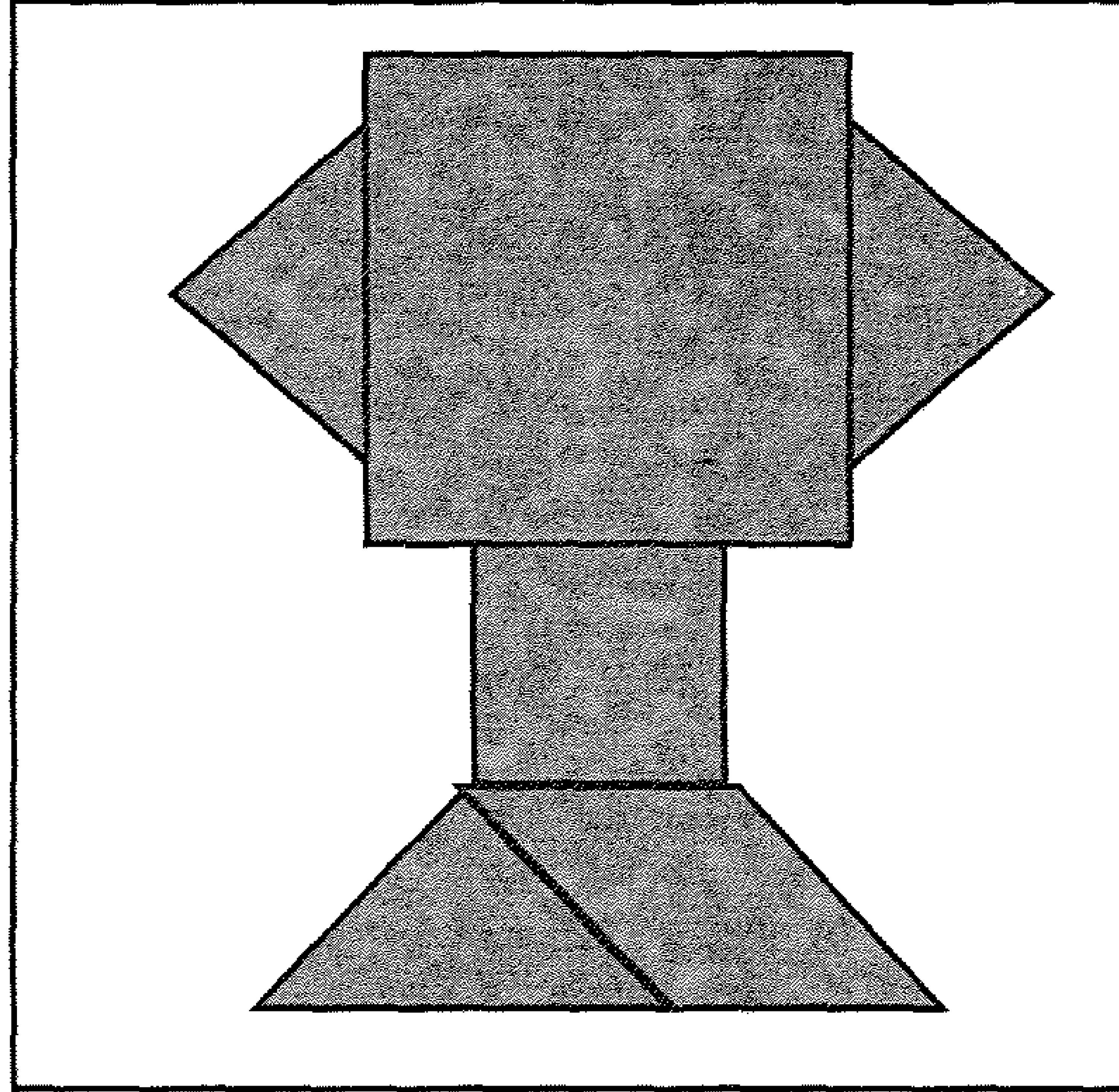
الشكل (2)



الشكل (3)



الشكل (4)



الشكل (5)

100: النجوم والكواكب (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة

1- تنمية التآزر البصري العضلي.

2- التعرف على شكل المثلث وكيفية رسمه بزوايا مختلفة.

الأدوات اللازمة لتحضير اللعبة:

لوحة كبيرة من ورق الكرتون، قلمي تلوين مثلاً احمر وأزرق، حجرين من النرد، قلمي رصاص.

كيفية صنع اللعبة:

يرسم على لوح الكرتون باللون الازرق رسومات تمثل الكواكب بشكل منثور وموزع على اللوح وبدون ترتيب بنفس الطريقة على اللوح، وباللون الأحمر رسومات تمثل نجوماً.

طريقة تنفيذ اللعب:

تتم هذه اللعبة بين لاعبين فقط..

يتناول كل لاعب حجر نرد وقلم رصاص، ويشكل مثلثات من ثلاثة نجوم أو ثلاثة كواكب وذلك بأن يرسم خطاً بين كل نجمين أو كوكبين.

وتبدأ اللعبة بأن يرمي اللاعبان في وقت واحد نرديهما، واللاعب الذي يحصل من نرده على أصغر عدد يكون هو صاحب الحق في أن يرسم خطاً يصل بين نجمين أو كوكبين (في كل مرة يرمي اللاعبان نرديهما معاً).

كل لاعب يتوصل إلى رسم مثلث يكتب اسمه أو أول حرف من اسمه داخل المثلث، وكل مثلث يضم ثلاثة نجوم تعادل قيمته ثلاث نقاط وكل مثلث يضم ثلاثة كواكب نقطتان فقط، أما المثلثات الأخرى فتعادل قيمتها نقطة واحدة.

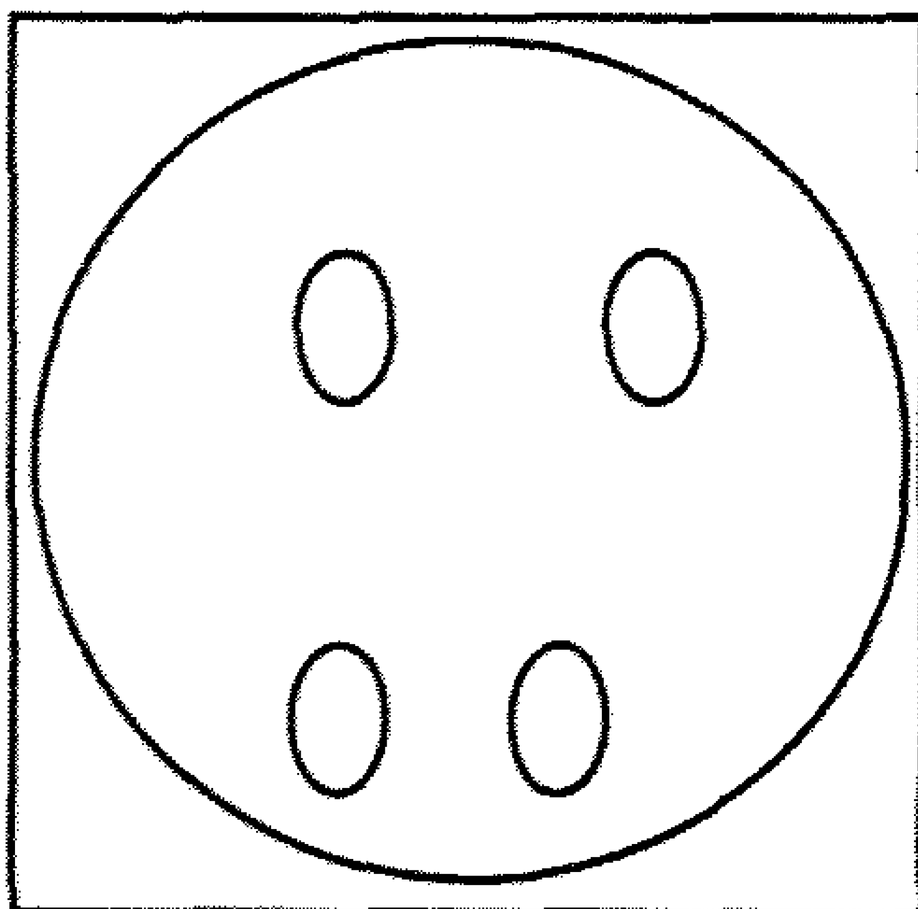
لا يجوز استعمال النجم أو الكوكب لأكثر من مثلث واحد، ولا يجوز أن تتلامس أو تتقاطع المثلثات بل يجب أن تكون منفصلة عن بعضها.

إذا لم يتمكن أي من اللاعبين رسم مثلثات (أو مثل واحد) خالية من الداخل من أي نجم أو كوكب، أي أنها مكونة فقط من اتصال ثلاثة نجوم، أو ثلاثة كواكب يربح اللاعب الذي جمع أكبر عدد من النقاط.

101: الفطيرة (الحيلة، 2004)

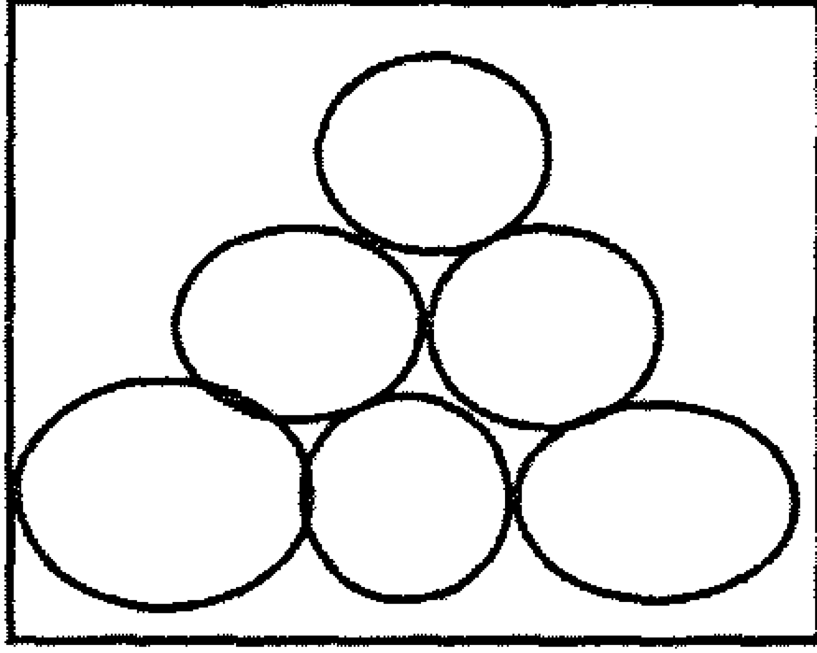
الهدف من اللعبة: تنمية التفكير المنطقي لدى الأطفال

طريقة اللعب:



- يقوم الوالد برسم الشكل المجاور على طبق من الكرتون ويعرضه على طفله.
- يطلب من طفله قطع الشكل والذي يمثل الفطيرة إلى ثمانية أجزاء بالقطع بالسكين ثلاث مرات فقط.

102: الدائرة (الحيلة، 2004)



الهدف من اللعبة : تنمية التعرف إلى الأشكال الهندسية الشبيهة بالدائرة – تنمية الثقة بالنفس وقوة الملاحظة.

طريقة اللعب:

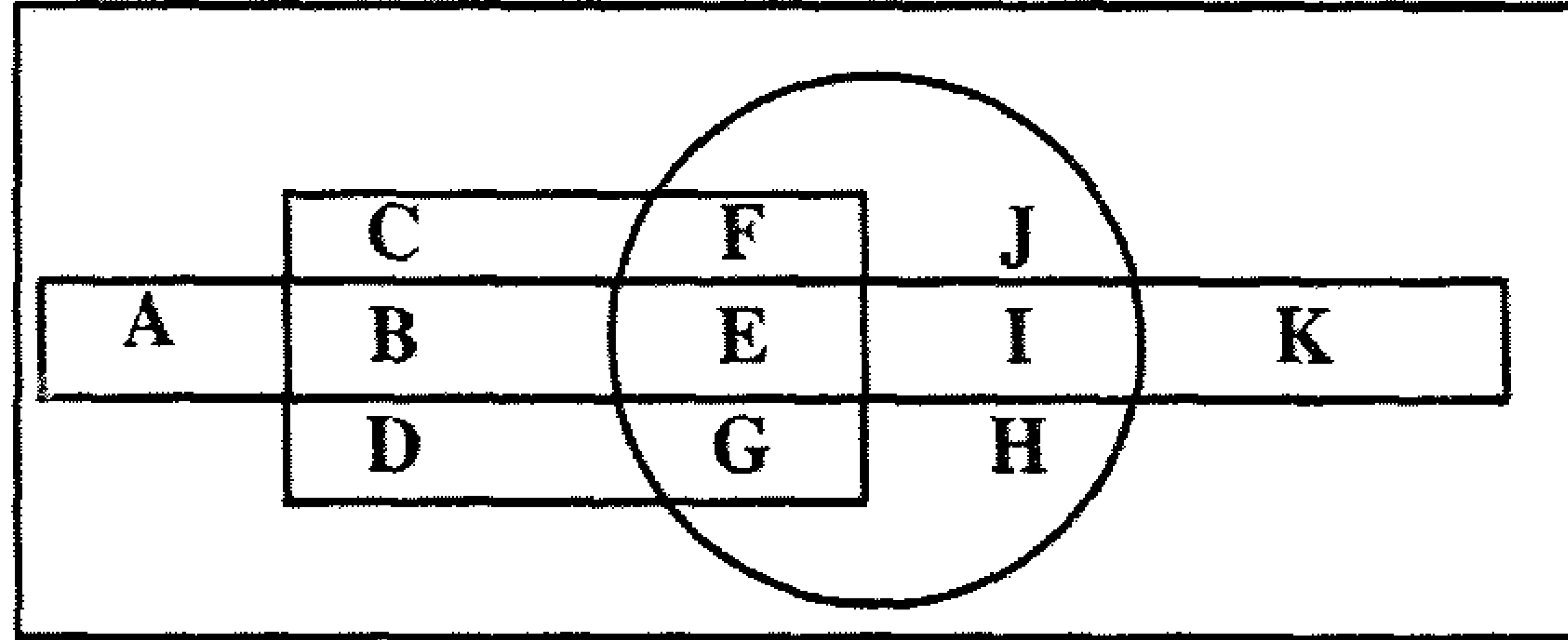
- يضع ولي الأمر ست قطع نقدية من نفس الفئة أمام طفله ويرتبها بالشكل الذي تظهر فيه.
- يطلب من طفله تشكيل دائرة من هذه القطع بتحريك أقل عدد ممكن من القطع النقدية.

103: البحث عن الحروف المفقودة (الحيلة، 2004)

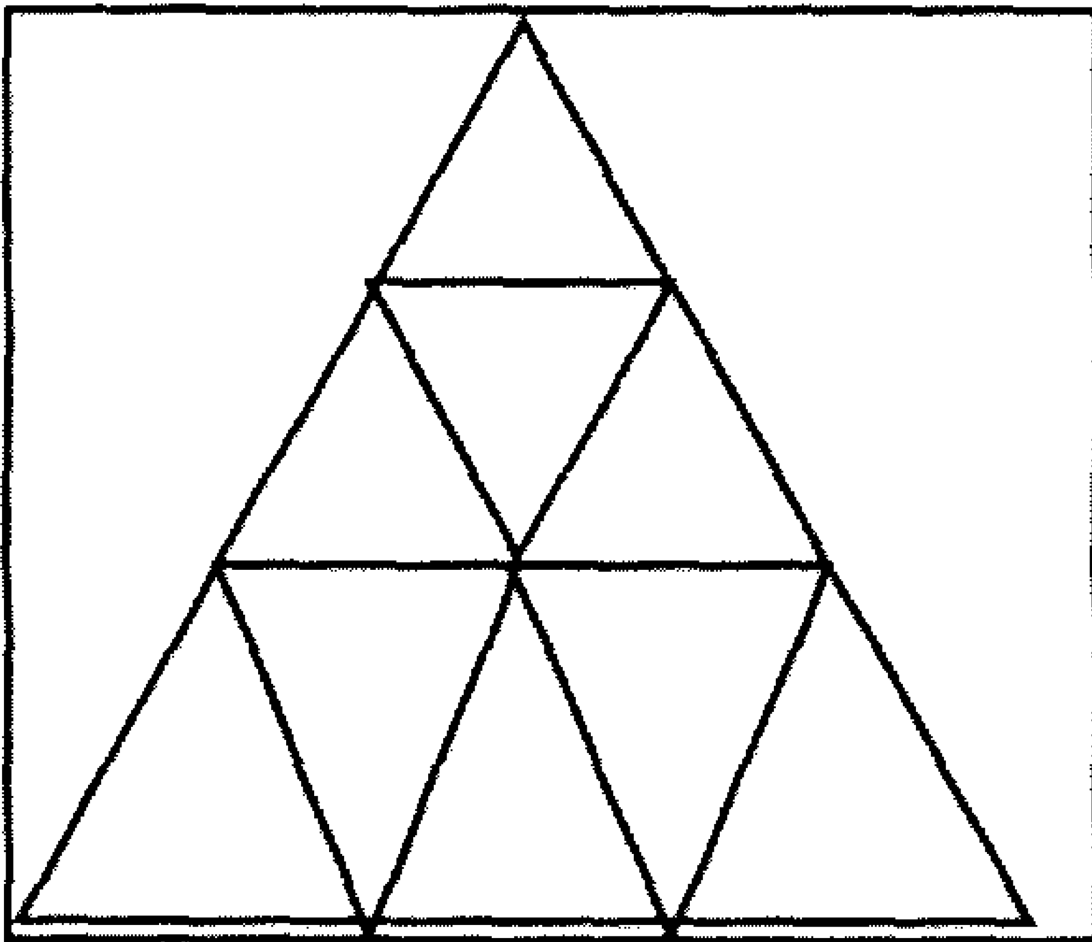
الهدف من اللعبة: تنمية التفكير المنطقيّ لدى الأطفال

طريقة اللعب:

- يقوم الوالد برسم الشكل المجاور على لوح من الكرتون.
- يطلب من طفله تدقيق النظر في الشكل.
- يكلف الوالد طفله باستخراج الحروف غير المشتركة (غير الموجودة) في المربع والمستطيل.



104: عد المثلثات (الحيلة، 2004)



الهدف من اللعبة: تنمية دقة الملاحظة وتخيل الأشكال

طريقة اللعب:

- يرسم الوالد الشكل المجاور على طبق من الكرتون ويقدمه لطفله.
- يطلب الوالد من طفله إيجاد عدد المثلثات التي رؤوسها إلى الأعلى والموجودة في الشكل، وعدد المثلثات التي رؤوسها إلى أسفل.

105: لعبة الأرقام من (1 - 10) (الصباغ ونوفل، 1999 : 18)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- ترجمة قيمة العدد الى الأشياء المحسوسة.

2- التدرب على عملية الجمع.

7	4	1	2	8
9	3	5	6	10

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

لوحة من الكرتون المقوّى.

طريقة اللعب:

1- يقوم اللاعب الأول برمي الزر على اللوحة المبينة بالرسم فإذا وقع الزر على عدد من الأعداد الموجودة على اللوحة مثلاً العدد (4)، يأخذ (4) أزرار كرصيد له، أما إذا وقع الزر خارج اللوحة أو على أحد الخطوط تعاد الرمية.

2- تحدد عدد الرميات من بداية اللعب، وفي الرمية الثانية تعاد نفس الإجراءات وتضاف الأزرار الى رصيده حتى تنتهي عدد الرميات كلها.

3- يحسب لكل لاعب رصيده من الأزرار.

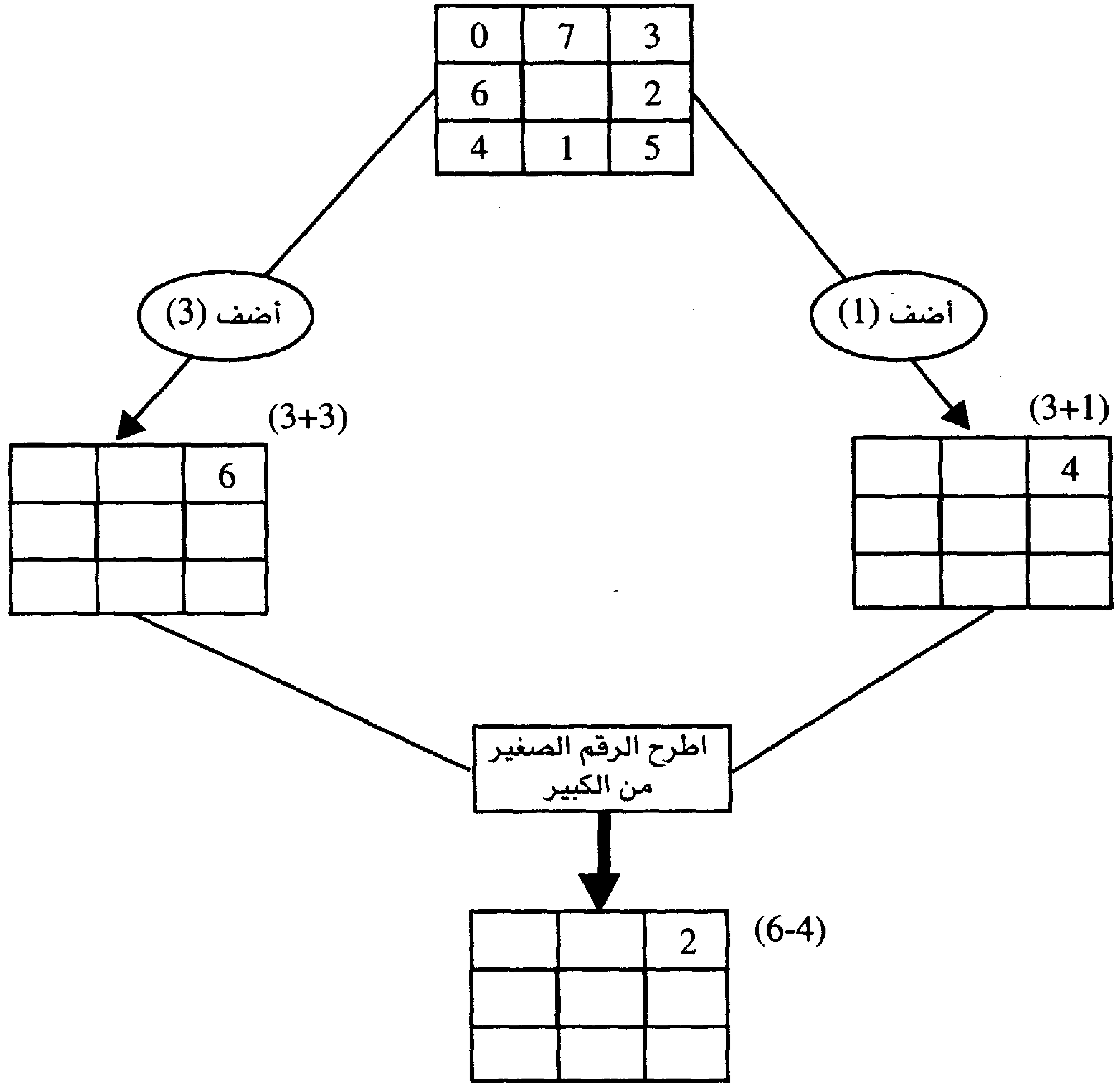
4- الفائز هو صاحب الرصيد الأعلى.

106: لعبة المربعات (أبو زعيتر، 1988 : 14)

الهدف من اللعبة: تدريبات على الجمع والطرح.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

لوح خشب أبلكاج ومربعات كرتونية صغيرة لملء المربعات الفارغة حسب الجمع أو الطرح (أنظر الشكل).



طريقة اللعب:

1- يقوم الطالب بعمليتي الجمع أو الطرح حسب المربع الموضوع أعلى اللعبة "مفتاح اللعبة".

2- يضع الجواب في المربع الفارغ.

3- الطالب الذي ينجز مهمته بزمن اقل هو الفائز.

107: العد المستمر (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:



1- تدريب الطلبة على استخدام العد.

2- إحاطة الطفل بكل ما يوجد في بيئته لتوظيفها في الرياضيات بالعد

3- المتعة والتسلية.

- **الفئة المستهدفة:** أطفال الروضة وطلبة الصف الأول

- **خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:** طرح عدة أسئلة على الطفل حول الأشياء البسيطة والمحببة له مثل كم عدد أزرار قميصه المفضل؟ كم عدد الأبواب الموجودة في البيت؟ كم عدد الأحذية في خزانته؟ ثم تصبح الأسئلة أكثر تعقيداً مثل كم عدد الملاعق في درج المطبخ؟ والأطباق الموجودة على المائدة؟ والمكسرات الموجودة في الصحن؟.

- توظيفها في المجال التربوي: توظف لدى طلبة الروضة والصف الأول عن طريق توظيف المعلم لمكونات البيئة كأن يسأل كم عدد النوافذ الموجودة في غرفة الصف؟ كم عدد الطباشير الموجودة في داخل العلبة؟.

108: التصفيق

الأهداف المتوخاه من اللعبة:



1- مساعدة الطلبة على العد من خلال التصفيق.

2- المتعة والتسلية

- **الفئه المستهدفة:** أطفال الروضة وطلبة الصف الأول.

- **خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم.**

تقوم هذه اللعبة على أساس التصفيق كأن تصفقي لطفلك وتدعيه نصف دقيقة ليفكر في مجموع وعدد الصفقات التي تمت بها، وهكذا مع باقي الأعداد تصفقي (5) صفقات ليتعرف الطفل أن مجموع الصفقات من هو (5).

- **توظيفها في المجال التربوي:**

يمكن للمعلم أن يوظفها في داخل غرفة الصف من خلال قيامه بالتصفيق ويطلب من طلبته الانتباه لعدد الصفقات ثم يقوم الطلبة بإعطائه الناتج ويحصلون على تعزيز في حالة الإجابة الصحيحة.

109: عد المجلات (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تدريب الطلبة على العد من خلال صور في مجلات.

2- تدريب الطلبة على الانتباه والتركيز.

3- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة:" طلبة الروضة والأول والثاني

المواد: مجلات

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:

يتم إعطاء الطفل مجلة، نجعله يقلب صفحاتها ويتأمل الصور فيها، ونطرح عليه أسئلة مثلاً كم عدد الأحرف المكتوبة؟ كم عدد الأشخاص في الصورة؟ وننتقل بعد ذلك إلى مرحلة أعلى في الأسئلة مثل: كم زهرة نحتاج لنعطي (5) أشخاص في الصورة ثلاث أزهار؟

توظيفها في المجال التربوي:

توظف لدى طلبة الروضة الأول والثاني لمساعدتهم على عد مجموعة أشياء موجودة في الصور ثم الانتقال لعملية عد أعقد، كأن يعطي المعلم طلابه مجموعة صور وطرح مجموعة أسئلة عليهم ثم أعطاءهم مجموعة صور أعقد في مجال العد.

110: صيد الأرقام (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- التعرف على الأعداد من (1 - 99).

2- مساعدة الطلاب على قراءة الأعداد.

3- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: الصف الأول والثاني

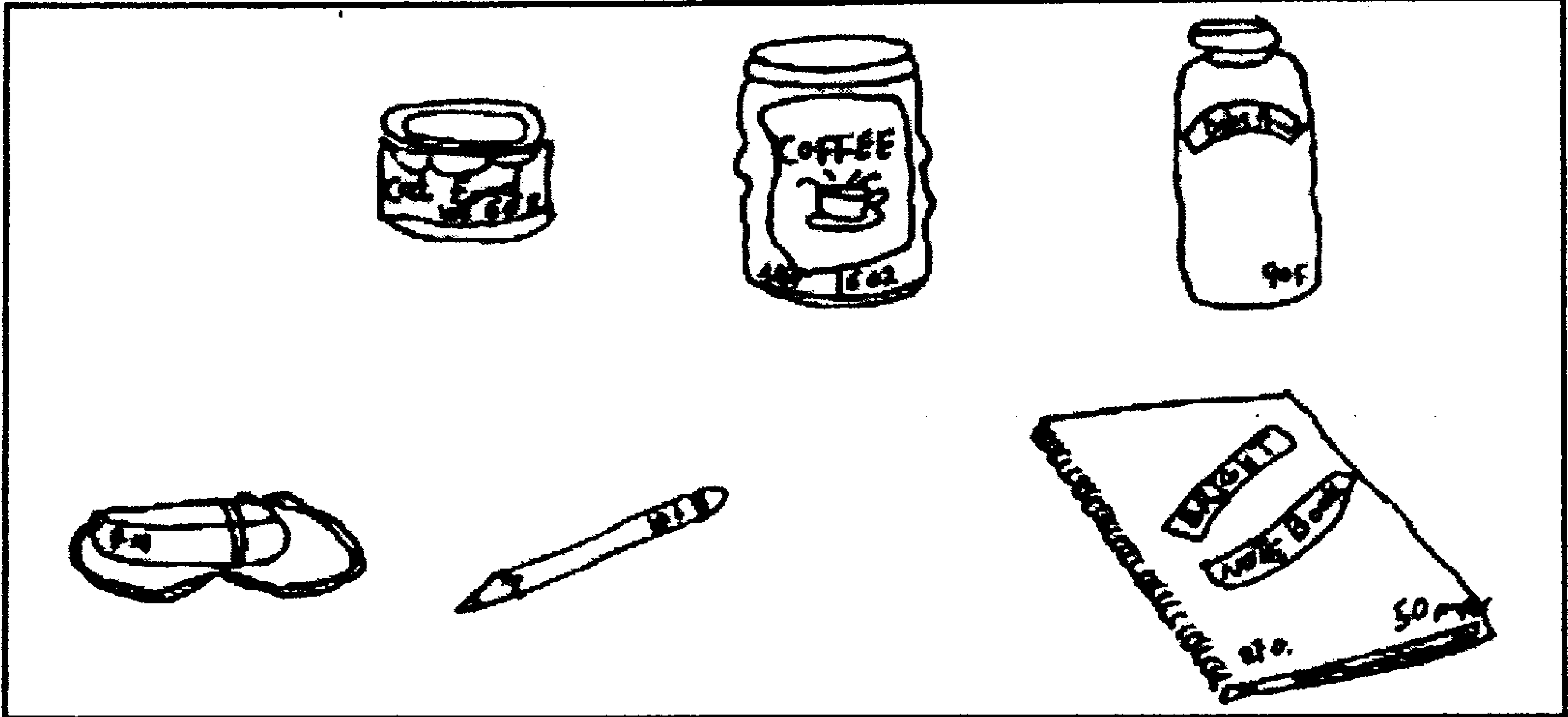
خطوات إنتاجها مع الرسم:

طرح عدة أرقام على الطفل مثل رقم (12) والطلب منه أن يبحث عنه قد يكون داخل الغرفة، أو على أحد المعلبات، أو على علبة الفاين، أو يجدها على الساعة. وهكذا مع باقي الأرقام.

توظيفها في المجال التربوي:

تستخدم لطلبة الصفين الأول والثاني ويستخدمها المعلم في داخل غرفة الصف كأن يطرح

أرقام مختلفة على طلبته كنوع من تدريبهم على قراءة الأعداد والتعرف عليها والبحث عنها داخل غرفة الصف لنجعل الأرقام غير جامدة بل موجودة في كل مكان.



111: افعل ذلك قبل أن أعد إلى ٠٠٠٠(الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- مساعدة الطلبة على العد تصاعدياً وتنازلياً.

2- تعلم التحدي والسرعة

3- مساعدة الطلبة على العد القفزي خمسات ، وثمانيات ، وعشرات.

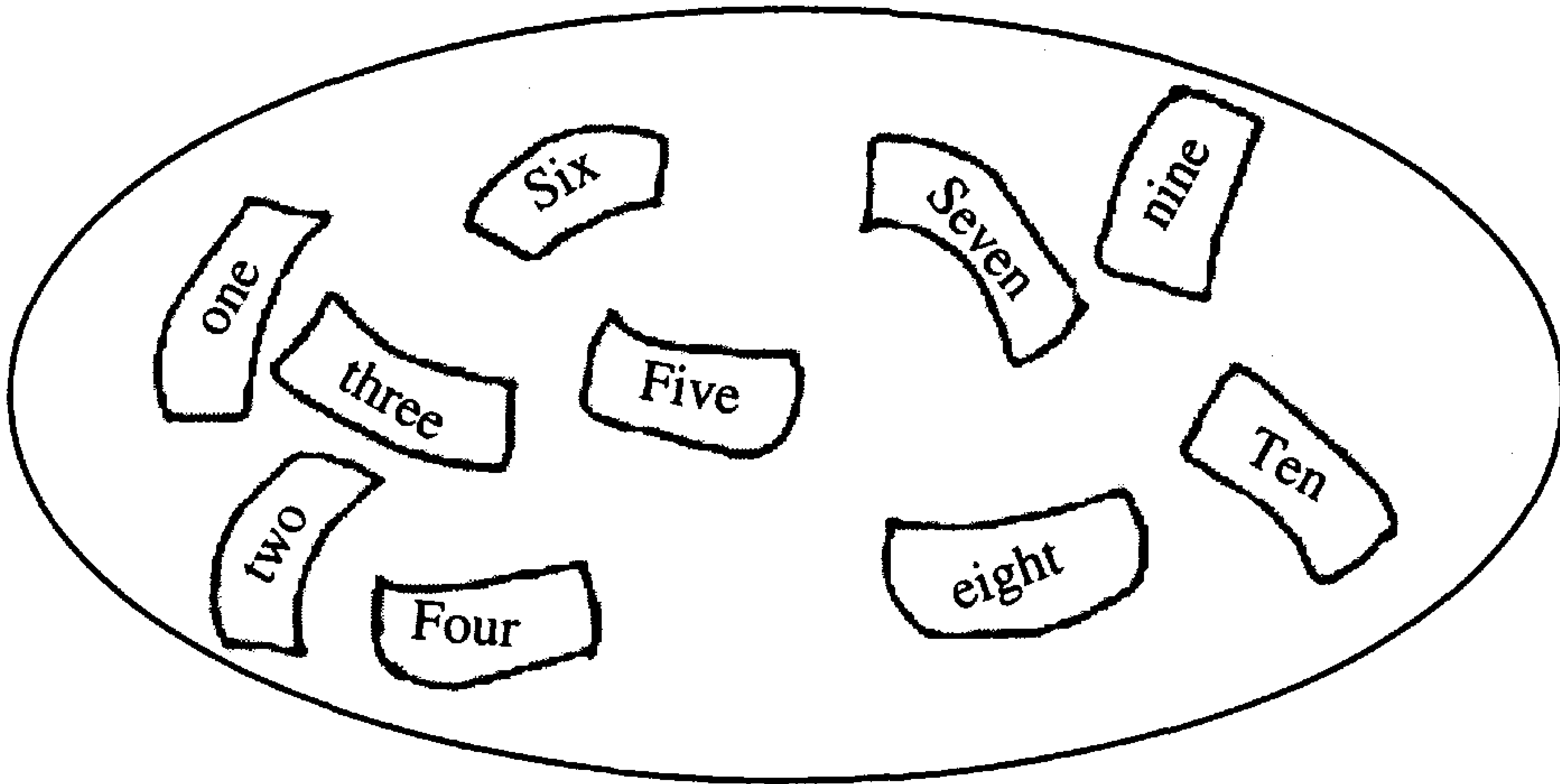
4- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: الأول، الثاني، الثالث

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:

طرح عدة أوامر وطلبات على الطفل والقيام بها مثلاً قبل العد من (1 – 20) أو عدد قفزي (5 – 10 – 15٠٠)، مثل أن يلبس قفازه قبل العد عشرات (10 – 20 – 30 ٠٠٠) أو أن يلبس حذاءه قبل العد تنازلياً من (100 – 75).

توظيفها في المجال التربوي: يمكن للمعلم توظيفها لدى طلبه في الصف الأول والثاني والثالث كأن يطلب منهم أن يجلسوا بهدوء قبل العد خمسات (5 – 10 – 15 ٠٠٠) أو أن يجهزوا كتاب اللغة العربية قبل العد تنازلياً من (20 – 1).



112: مباريات العد (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يعد الطلبة تنازلياً

2- المتعة والتسلية

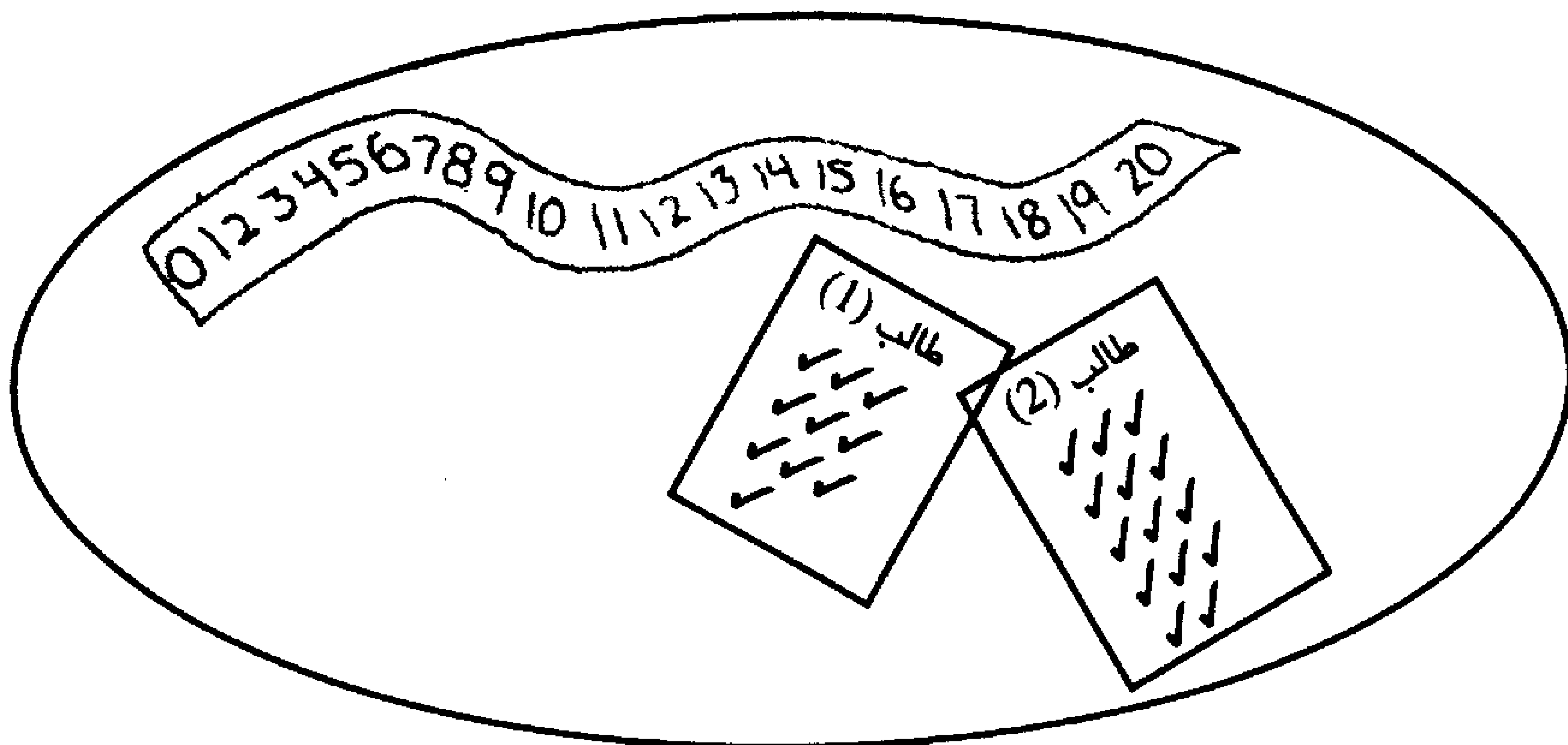
الفئة المستهدفة: طلبة الروضة والأول.

المواد: ورق وقلم رصاص، ومقص، وشريط، وأشياء مختلفة للعد.

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:

تحتاج هذه اللعبة إلى ورقة تسجيل لطالبين حيث يتم رسم شريط مكتوب عليه الأرقام من (1 – 20) حيث يعدها الطالب تصاعدياً في البداية، ثم تنازلياً وبينما هو يعدها تنازلياً يكون الطرف الآخر يقول كلمة ما "حمار الوحش" ويضع على ورقة تسجيل زميله إشارة (✓) وعندما يتوقف من العد يتوقف من تسجيل (✓). ويتم تبادل الأدوار وتحسب النتيجة الأعلى من خلال عد عدد إشارة (✓) الموجودة على الورقة وجملة "حمار الوحش" هي محور تحفيز وتشجيع للطالب وليس لها علاقة بعملية العد.

توظيفها في المجال التربوي: يرسم المعلم شريط للأعياد من (1 – 20) على اللوح أو على كرتون ويتتبع مع طلبته ويعلمهم الأعداد تصاعدياً وتنازلياً مع استخدام كلمة ما، لزيادة درجة سرعته في حفظ الأعداد تصاعدياً وتنازلياً ومن يحصل على درجة عالية من إشارة ( ) يحصل على جائزة.



113: لعبة استراتيجية العد للعدد (10) أو الطرح ضمن العدد (10)

(الصباغ ونوفل، 1999 : 38)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

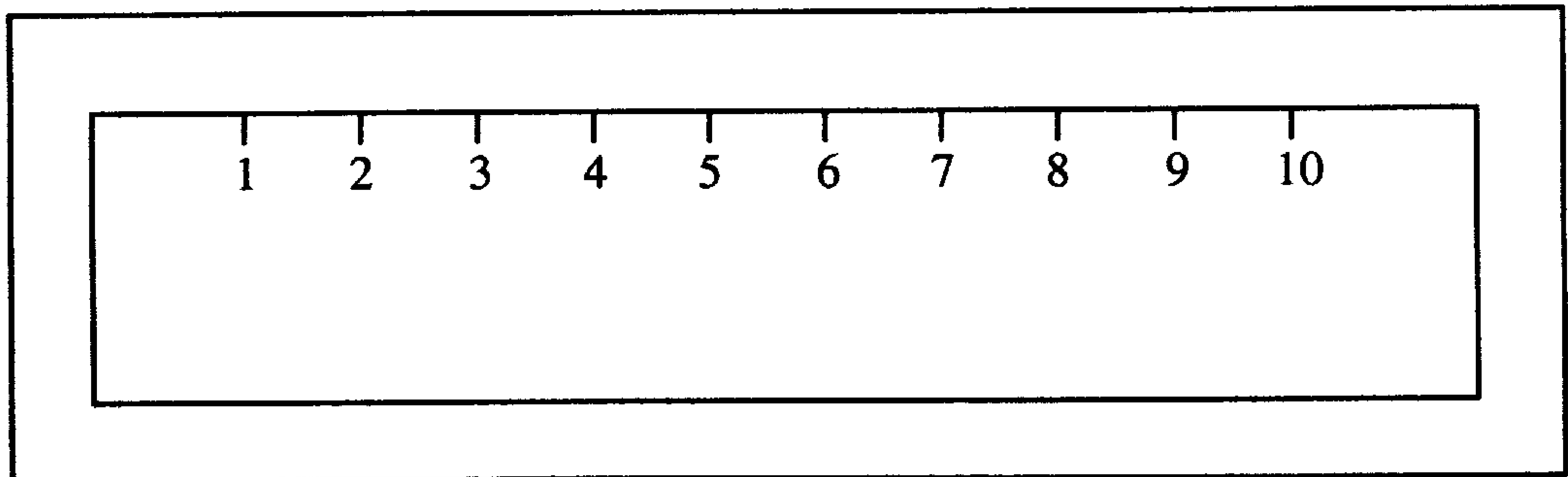
1- التدرب على الجمع ضمن العدد عشرة.

2- التدرب على الطرح ضمن العدد عشرة.

3- المقارنة بين أعداد تتكون من منزلة أو منزلتين على الأكثر.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

لوحة كما في الرسم كتبت عليها الأعداد من 1-10، كلبسات عدد (20) لكل لاعب، كل (10) بلون مختلف عن الآخر، حجر نرد.



طريقة اللعب: (في حالة الجمع)

في هذه اللعبة لابد وأن يتم الجمع ضمن حقائق العدد (10)، فمثلا اذا رمى اللاعب حجر النرد اول مرة وظهر له العدد (3)، يضع كلبساته الثلاثة وفي المرة الثانية اذا ظهر العدد (2)، يضع كلبساته الاثنتين ويكون مجموع ما وصل اليه العدد (5)، وفي الرمية الثانية اذا حصل على

العدد (6)، فلا يصل الى النهاية لأن $5+6 > 10$، لذلك لابد من المحاولة مرة اخرى حتى يحصل على العدد (5) أو احدى حقائقه حتى يصل للنهاية، كذلك في العملية العكسية وهي الطرح.

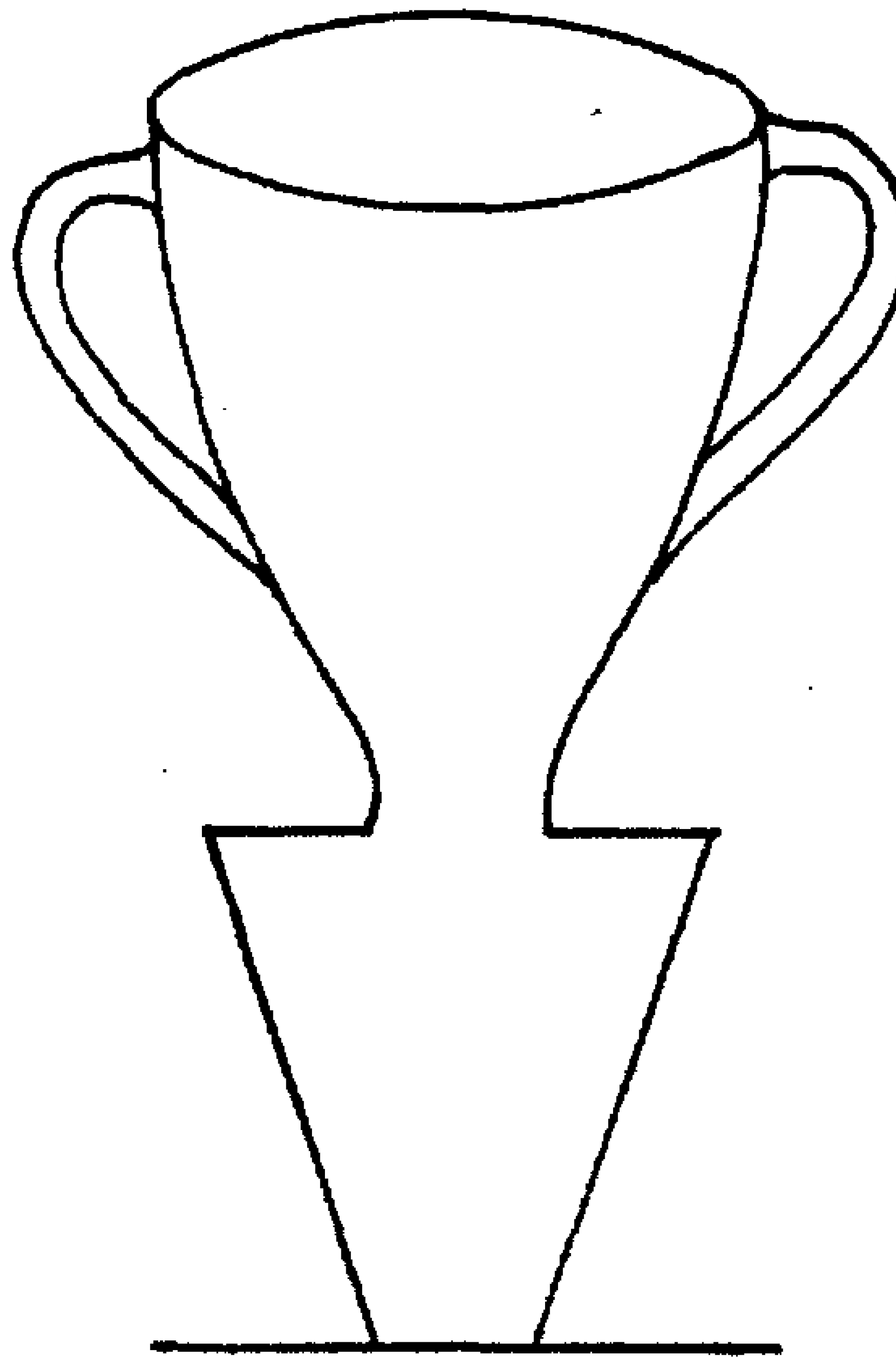
ملاحظة: هذا النوع من الألعاب من السهل تطويره لتكون اللوحة أعداداً مختلفة ممثلة الأعداد من 1-18 لتكون تدريباً ضمن العدد 18 أو غيره.

114: لعبة كأس التلفاز (ابو زعيتر، 1988 : 23)

الهدف من اللعبة: اتقان المفرد والمثنى والجمع.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من: كأس التلفاز في الوسط مع لوحتين للجيوب على جانبي الكأس + بطاقات عليها مفرد مثنى جمع + جوائز داخل الكأس نفسه للفائزة.

مفرد	مثنى	جمع
كتاب	؟	؟
قلم	؟	؟
علم	؟	؟



مفرد	مثنى	جمع
وردة	؟	؟
باب	؟	؟
درس	؟	؟

طريقة اللعب:

- يبدأ اللاعبان باللعب بحيث تكون بطاقة المفرد في لوحة الجيوب وعلى كل منهما أن يضع المثنى والجمع للمفرد الموجود عندها في اللوحة.

- يقرأ أحد اللاعبين الكلمة المفردة التي تكون في لوحة الجيوب قراءة صحيحة ثم يبدأ بوضعها في الجيب السفلي للوحة ثم الكلمة التي تليها، وهكذا حتى يصل الى آخر الجيب ويصل الكأس على أن يقرأ كل لاعب بالدور الكلمة التي يرفعها ومن يخطيء يخسرها. والفائز يحسب الجائزة من الكأس نفسه.

115: ما الرقم (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

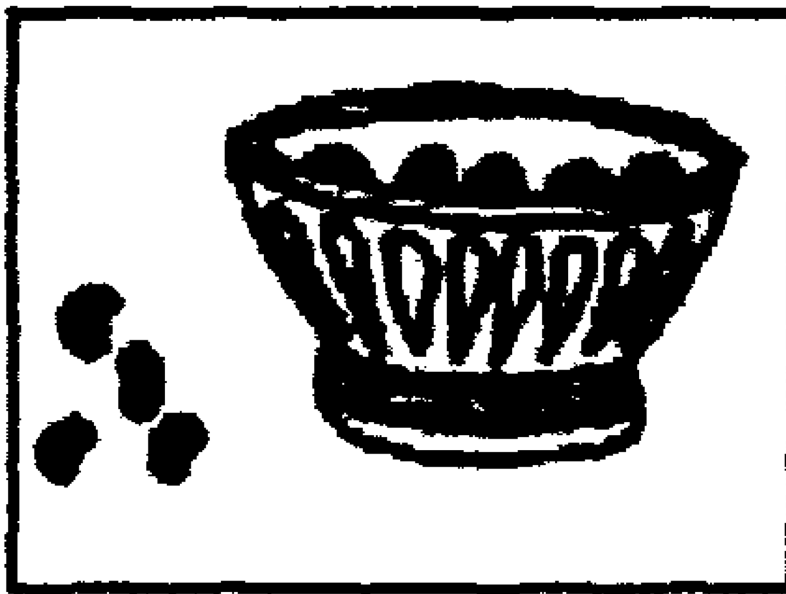
1- تنمية قدرة الطالب على تخمين عدد مجموعة من الأشياء

2- حب الطالب للأرقام وإحساسه بها.

3- المتعة والتسلية.

المواد: أشياء مختلفة للعد.

إنتاج اللعبة مع الرسم:



يتم وضع مجموعة من الأشياء أمام الطفل كأن تكون مجموعة من حبات الفول السوداني في صحن، والطلب منه تخمين عددها فقد يعطينا رقم بعيداً جداً أو قريباً منها. فتطرح عليه سؤالاً. نتوقع أن عددها (80 أم 100)؟

ويمكن لنا تسهيل العد على الطفل بأن يضع هذه الأعداد في مجموعات عشرات عشرات وبعد ذلك يعدها بسهولة.

- توظيفها في المجال التربوي: يوظفها المعلم لدى طلبته في الصف الأول والثاني والثالث وذلك من خلال وضعه لمجموعة من العيدان والطلب منهم تخمين عددها وتسهيلاً لعدها توضع كل عشرة في مجموعة.

116: كم تحتاج (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

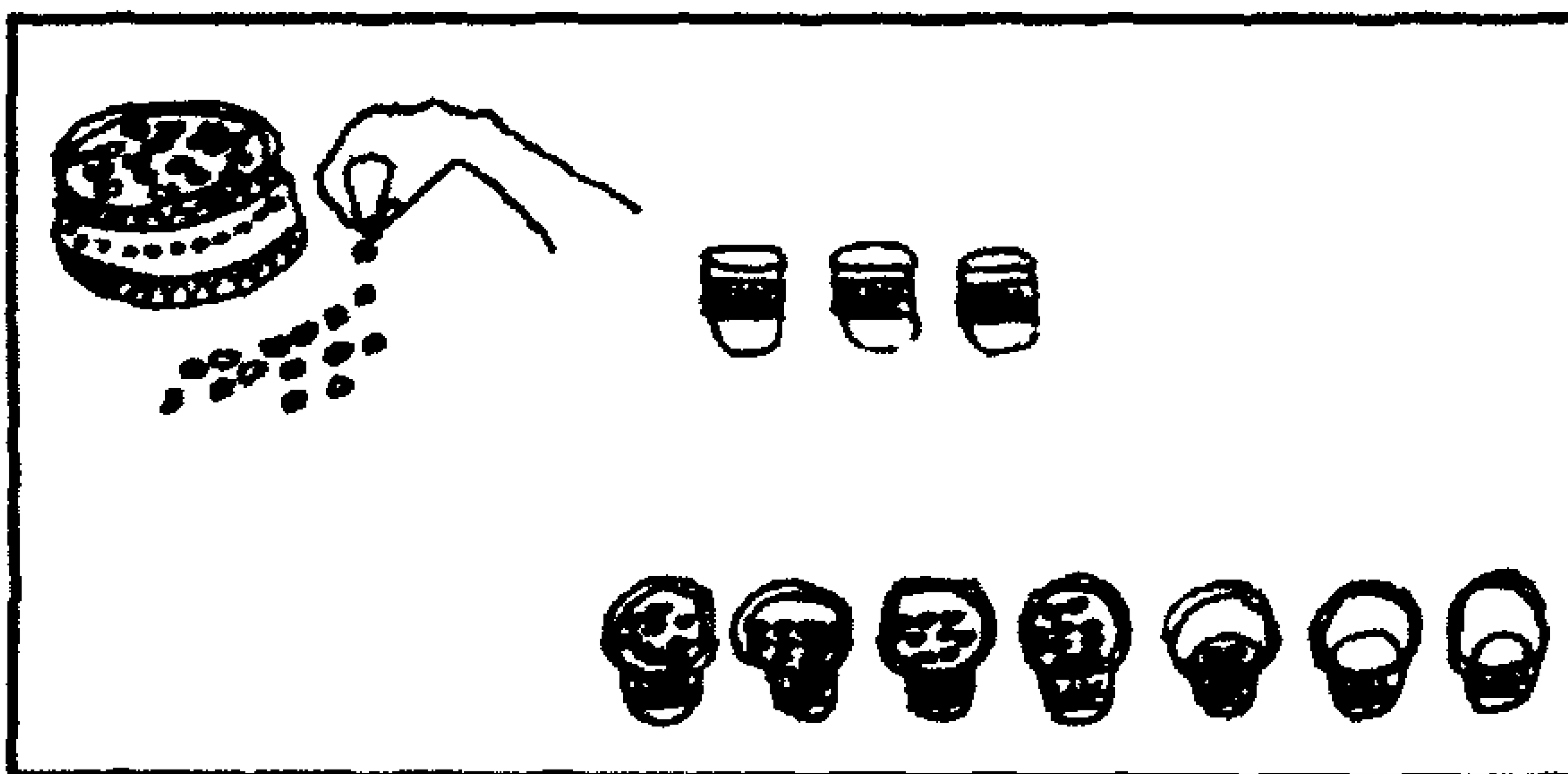
1- التعرف على قيمة العددية للرقم.

2- الربط بين الكلمة ومعناها الرياضي.

3- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: الأول والثاني والثالث

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:



تحتاج هذه اللعبة إلى وعاء فيه حبات فاصولياء، يسحب الطالب مجموعة منها من الوعاء، والطفل يخمن عددها فقد تكون (30)

حبة قد سحبها من الوعاء وضمن عددها، وتحتاج إلى كؤوس ورقية، حيث يتم وضع كل عشر حبات من الفاصولياء في كأس ورقية، بحيث تمثل الكأس الواحدة عشرة واحدة.

– وقد يسحب الطالب (27) حبة فيضع (20) حبة في كأسين ورقيين ويبقى لديه (7) حبات فيتعلم الطالب بأنه يحتاج إلى (3) حبات ليكمل (7) ويضعها في كأس ورقية.

– توظيفها في المجال التربوي: يوظفها المعلم الطلبة في الصف الأول والثاني والثالث كأن يسحب الطالب مجموعة عيدان من حزمة كبيرة، ويخمن عددها ليضع كل عشرة في حزمة.

117: اجمع عشرة (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يميز الطلبة العدد تبعاً لقيمته المنزلية.

2- المتعة والتسلية

الفئة المستهدفة: الثاني والثالث

المواد: طبقان من الورق ، وقلم رصاص، وعشرين كأس ورقية، ومجموعة كبيرة من الفاصولياء، ودبابيس وورق وورق شدة.

خطوات إنتاجها مع الرسم:

نحتاج في هذه اللعبة إلى طفلين وإلى جدول العشرة وبطاقات من (1 – 10) للسحب، وعشر كؤوس ورقية فارغة، يسحب الطفل الأول ورقة قد تكون (7) فيسحب الطفل من وعاء الفاصولياء (7) حبات ويضعها على جدول العشرة على كل مربع حبة واحدة من الفاصولياء، ويلعب الطفل الآخر فقد يسحب بطاقة رقم (4) فيسحب من وعاء الفاصولياء (4) حبات ويضعها على جدول العشرة خاصته، ويجرب الطفل الأول ويسحب بطاقة رقم (8) ويسحب (8) حبات ويكمل جدول العشرة الأول يأخذ الحبات الناقصة عليه من (8) حبات فيصبح الجدول مكتمل ويضعها في كأسه الورقية التي تمثل عشرة واحدة ويتبقى لديه من (8) حبات (5) حبات ويكمل حتى يصل إلى عشر عشرات والفائز من ينهي أولاً ويحصل على عشر عشرات.

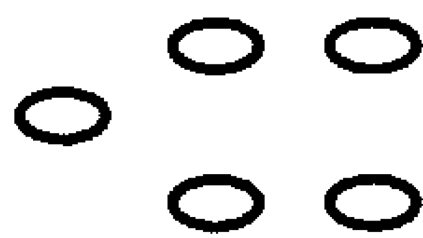
– توظيفها في المجال التربوي: يمكن للمعلم أن يوظف هذه الطريقة لطلبته من طريق سحب عيدان ووضعها على جدول العشرة وإكمال الناقص وهكذا.



يسحب الطالب الأول بطاقة قد تكون رقم (7) ويأخذ من الوعاء (7) حبات فاصولياء ويضعها على مربع العشرة في كل مربع حبة واحدة.

ويقوم الزميل الآخر له بسحب بطاقة قد تكون رقم (4) ويأخذ من الوعاء (4) حبات فاصولياء ويضعها على كل مربع من جدول العشرة.

بعد ذلك يسحب الطالب الأول بطاقة أخرى قد تكون (8) ويأخذ (8) حبات فاصولياء ويكملها على الجدول الأول (الناقص لديه) فيأخذ من (8) حبات (3) حبات يكمل الجدول الأول ويتبقى لديه (5) حبات، ويضع حبات الفاصولياء الموجودة على جدول العشرة في كأس ورقية والتي تمثل عشرة واحدة. وهكذا يفعل الطالب الثاني يكمل جدوله والفائز هو من يملأ عشر كؤوس ورقية والتي تمثل مئة حبة.



ويضع المربع في جدول العشرة المكتمل في كأس ورقية والتي تمثل عشرة.

118: لوحة اللعب (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تنمية قوة الملاحظة والانتباه لدى الطلبة.

2- التعرف على منزلة الآحاد والعشرات والمئات.

3- ملاحظة أثر تغير مكانة العدد (1 - 10) على قيمته المنزلية.

4- المتعة والتسلية.

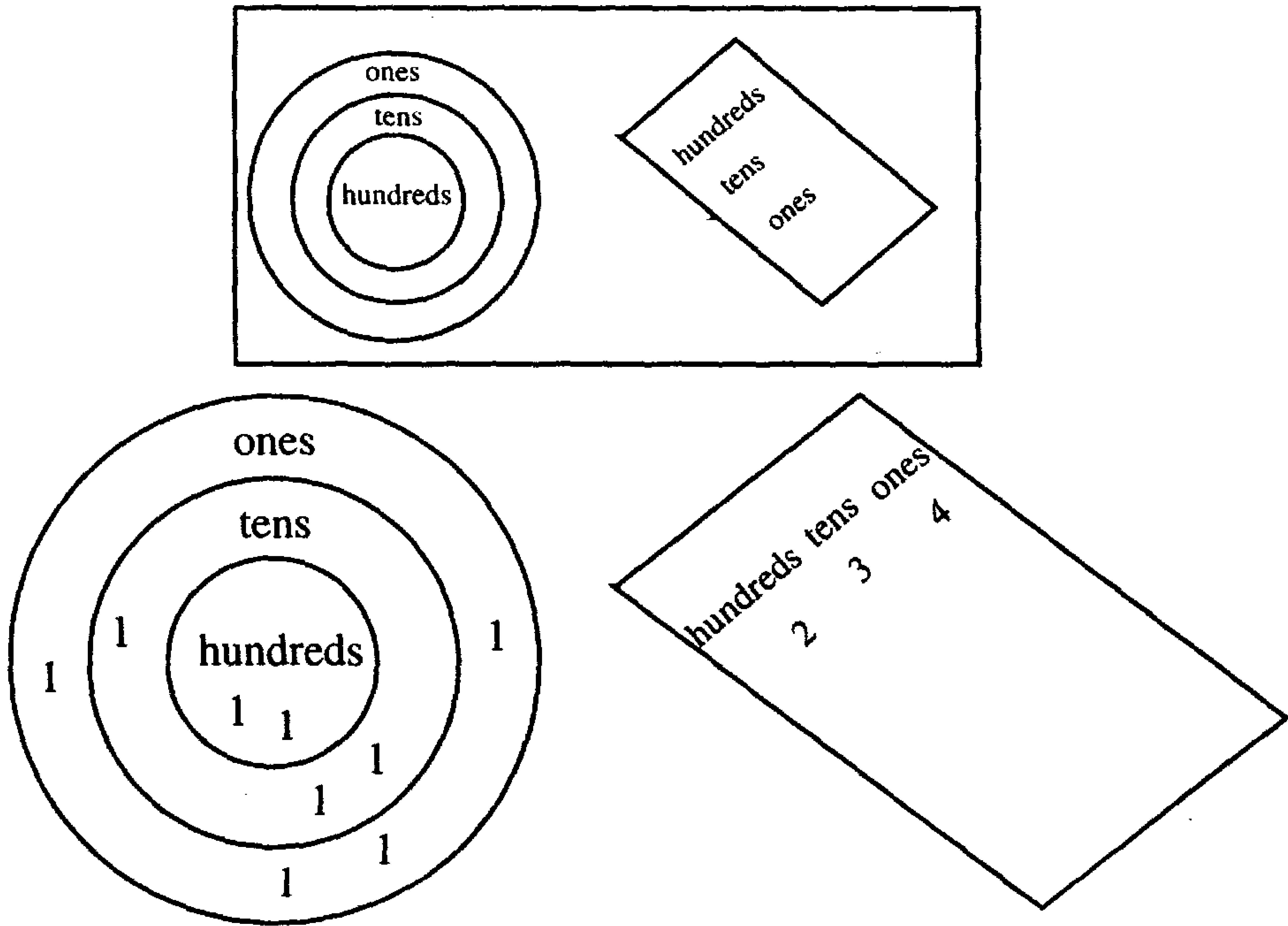
الفئة المستهدفة: الصف الثاني والثالث

المواد: (3) أطباق ورق، وقلم رصاص، و (9) دبابيس ورق، ولائحة لعبة الهدف وورق تسجيل.

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:

تتم هذه اللعبة برمي تقريباً حوالي (9 – 10) دبابيس على لوحة الهدف المقسمة إلى آحاد وعشرات ومئات بعد ذلك حساب كم دبوساً في الآحاد والعشرات والمئات وتسجيل هذه النتائج على ورق التسجيل.

توظيفها في المجال التربوي: يمكن للمعلم توظيفها في المدرسة من خلال رسم دائرة في ساحة المدرسة وتقسيمها إلى دوائر آحاد وعشرات ومئات ويتم رمي أحجار أو عملات نقدية ضمن الدائرة مع وجود ورق تسجيل لتسجيل النتائج التي تم توصل الطلبة إليها.



119: الربط والترتيب(الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يطرح الطلبة بالاستلاف.

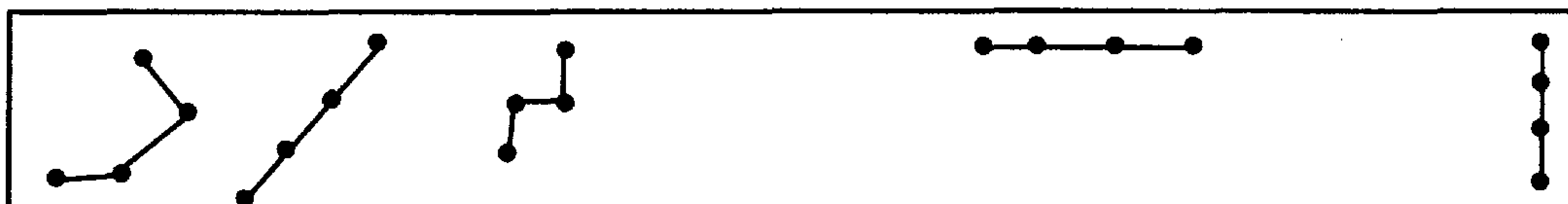
2- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: طلبة الصف الثالث

المواد: ورق، وقلم حبر، وبطاقات فهرسة تقسم إلى (4) أرباع وأزرار.

خطوات إنتاج اللعبة مع الرسم:

تتم في هذه اللعبة رسم مربع مكتوب عليه (36) رقم تسمى بالأرقام الأصلية وبعد ذلك يتم عمل أوراق لعمل أرقام تعليمية مثل رقم (98) والورقة التعليمية لهذا الرقم (18 آحاد و 8 عشرات) كنوع من تعليم الطلبة على الاستلاف ويستمر الطفل بالسحب لأربع بطاقات إما أن تكون مشكلة أشكالاً مختلفة إما عمودياً أو أفقياً أو أشكالاً أخرى.



توظيفها في المجال التربوي:

يمكن للمعلم توظيفها في غرفة الصف لطلبته في الصف الثالث برسم مربع مدون عليه أرقام ووضع الورقة التعليمية لخاصة بالاستلاف على الرقم الأصلي.

33	54	71	25	99	46
65	84	73	18	43	67
66	19	76	50	38	82
48	21	80	27	41	98
87	96	55	35	73	32
64	59	31	91	29	15

جدول الارقام الأصلية

2 tens 13 ones	4 tens 14 ones	6 tens 11 ones	1 tens 15 ones	8 tens 19 ones	3 tens 16 ones
5 tens 15 ones	7 tens 14 ones	6 tens 13 ones	0 tens 18 ones	3 tens 13 ones	5 tens 17 ones
5 tens 16 ones	0 tens 19 ones	6 tens 16 ones	4 tens 10 ones	2 tens 18 ones	7 tens 12 ones
3 tens 18 ones	1 tens 11 ones	7 tens 10 ones	1 tens 17 ones	3 tens 11 ones	8 tens 18 ones
7 tens 17 ones	8 tens 16 ones	4 tens 15 ones	2 tens 15 ones	6 tens 13 ones	2 tens 12 ones
5 tens 14 ones	4 tens 19 ones	2 tens 11 ones	8 tens 11 ones	1 tens 19 ones	0 tens 16 ones

الارقام التعليمية

وعند سحب ورقة تعليمية مثل: (1) tens (11) ones نضعها على لوحة الأرقام الأصلية عند الرقم الأصلي (21) ونضع رسمة لشكل ما، وعند اختيار ورقة تعليمية مثل: (3) tens (13) ones نضعها بدل الرقم الأصلي (43) ويوضع شكل ما.

33	54	71	25	99	46
65	84	73	18		67
66	19	76	50	38	82
48		80	27	41	98
87	96	55	35	73	32
64	59	31	91	29	15

120: العد التصاعدي والعد التنازلي (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- إتقان العد تصاعدياً.
- إتقان العد تنازلياً.
- تحقيق الفائدة والمتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: الأطفال من سن (6) سنوات أو ما يعادله في المراحل التعليمية الصف الأول الأساسي.

المواد المستخدمة في هذه اللعبة: - قطعة من الكرتون - ومسطرة، وقلم رصاص - وقلم تخطيط - ولاصق - قطعة من الديكور الشفاف - وألوان.

طريقة عمل هذه اللعبة:

يقوم المعلم برسم شجرة كبيرة على قطعة الكرتون، ويرسم على كل غصن من غصون الشجرة عدد من التفاحات من (1 - 9) ويقوم بتلوين االشجرة والتفاحات. ثم يقوم بتغليف قطعة الكرتون بقطعة من الديكور الشفاف. ويقوم بعمل سهم وأيضاً عصفور باستخدام الكرتون ويلصقهما على طرف اللوحة ويقوم المعلم بكتابة عدد التفاحات أسفل كل غصن.

- طريقة اللعب:

يضع المعلم السهم إلى أعلى وفي هذه الحالة يدرك الطلبة أنه إذا كان السهم للأعلى فإن العد سيكون تصاعدياً. ويبدأ الطالب بالعد ضمن ترتيب معين مستخدماً العصفور في العد.

أما إذا قام المعلم بوضع السهم للأسفل فإنه بذلك يعني أن العد سيكون تنازلياً فيقوم الطالب بالعد تنازلياً مستخدماً العصفور.

ملاحظة: يمكن استخدام هذه اللعبة في العد الفردي والزوجي.

121: لعبة الحروف (الصباغ ونوفل، 31)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- الجمع ضمن منزلتين أو أكثر لأكثر من عددين.

2- مقارنة الأعداد ضمن منزلتين أو أكثر.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

لوحة تكتب عليها الحروف الابجدية بالترتيب ومقابلتها بالاعداد وتبدأ من العدد (1)، أوراق، قلم.

طريقة اللعب:

1- يذكر اللاعب الأول اسمه ويعطي الحروف التي يتكون منها ويأخذ الاعداد التي تقابل كل حرف ثم يحملها ويضع الناتج، والذي يحصل على ناتج أعلى تحسب له نقطة.

2- يلعب اللاعب الثاني بالطريقة نفسها حسب اسمه ويجد ناتجه.

3- يعود اللاعب الأول فيعطى اسم حيوان وبالطريقة نفسها يجد الناتج وكذلك اللاعب الثاني.

4- يستمر اللاعبان بذكر اسماء عدة أشياء بالتناوب بينهما ثم يجمع كل لاعب رصيده من النقاط، والفائز هو صاحب الرصيد الأكبر.

الحرف	الرقم
أ	1
ب	2
ت	3
ث	4
ج	5
ح	6
خ	7
د	8
ذ	9
ر	10
ز	11
س	12
ش	13
ص	14
ض	15
ط	16
ظ	17
ع	18
غ	19
ف	20
ق	21
ك	22
ل	23
م	24
ن	25
هـ	26
و	27
ي	28
ء	29

122: لعبة السباق (الصباغ ونوفل، 1999 : 16)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- التدرب على الجمع ضمن عدد معين .

2- التدرب على الضرب ضمن عدد معين .

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

- ورق مقوى مرسوم عليه مربع مقسم الى مربعات صغيرة 7*7 (لوحتان) كما هو موضح في الصفحة التالية.
- لوحة فانيلا أو لوحة مغناطيسية.
- بطاقات: عدد (36) لون أحمر، عدد (36) لون أزرق.

طريقة اللعب:

1- يأخذ كل لاعب أو فريق لوناً من البطاقاتِ .

2- يبدأ اللاعب أو الفريق بالاجابة على البطاقة ووضعها في مكانها المناسب على اللوحة الاولى حتى ينتهي من اكمالها.

3- كذلك اللاعب الثاني او الفريق الثاني يقوم بالاجابة على البطاقات ووضعها في مكانها المناسب على اللوحة الثانية.

4- منمن ينهي لوحته أولا يكون هو الفائز.

ملاحظة:

- يمكن تطوير هذه اللعبة بحيث تشمل اعداداً أكثر.
- يمكن استخدام اللوحة نفسها لعملية الضرب.

مثال.

+	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

123: داخل الصحن أم خارجه (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- استثارة الدافعية لدى الطلبة.

2- ادخال المتعة والسرور والخروج عن المألوف.

3- استخلاص حقائق الجمع للأعداد (5 أو 6 أو 7).

المستوى: الصف الأول الأساسي

المواد: صحن كبير + مشابك.

كيفية توظيف اللعبة: لمعرفة حقائق الجمع للعدد (5) يستخدم (5) مشابك (كلبسات). يقف الطالب على بعد متر ونصف من الصحن، ثم يبدأ بإلقاء المشابك واحداً واحداً نحو الصحن الكبير ثم يتم تسجيل عدد المشابك التي لم تدخل الصحن وكذلك عدد المشابك التي دخلت الصحن وهكذا.

إن الاحتمالات الواردة لأعداد المشابك الخارجية والداخلية كالتالي:

عدد المشابك في الداخل	عدد المشابك في الداخل
3	2
2	3
5	صفر
صفر	5
4	1
1	4

في المرة الأولى يمكن أن تدخل (3) مشابك ويخرج مشبكين هذا يعني أن (5=3+2) فإذا دخلت (3) مشابك فإن عدد المشابك الباقية (2) حتماً، في المرة الثانية يمكن أن تدخل مشبكين وبالتأكيد هناك (3) بالخارج أي أن (5=3+2) وهكذا، ومع التكرار يستخلص الطالب أن (5) ممكن أن تكون (2+3) أو (3+2) أو (4+1) أو (1+4) أو (5+0) أو (0+5) ولا يمكن أن تكون (5   3+3).

ويمكن استخدام هذه اللعبة لتعليم حقائق الجمع للأعداد (6، 7، 8).

124: قوس قزح (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- إدخال المتعة والسرور.

2- إيجاد ناتج جمع عددين لا يتجاوز مجموعهما (12).

3- تمييز الألوان ومعرفتها.

الصف: الأول

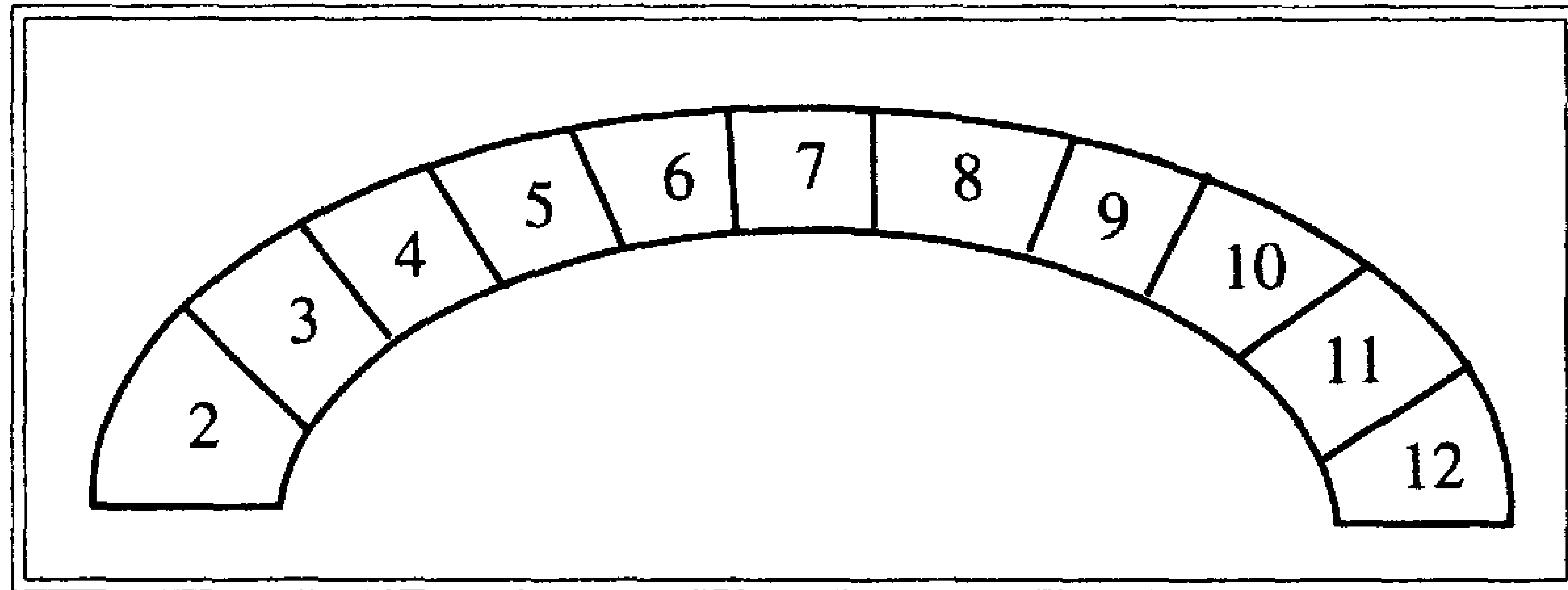
المواد: ورقتين مرسوم على كل ورقة قوس للأرقام من (2-12) زهرة نرد، أقلام تلوين.

كيفية توظيف اللعبة: تحتاج اللعبة إلى شخصين، يمكن تطويرها إلى فريقين.

يرمي الشخص الأول حجر النرد مرتين ثم يجمع الرقمين اللذين ظهرا معه مثلاً (3, 2) مجموعهما (5) يتم تلوين الرقم (5) على قوس الأعداد بلون معين يختاره مثل الأحمر.

يأتي دور الشخص الثاني يرمي حجر النرد مرتين ويجمع ما ظهر لديه من الأرقام، ويلون المجموع على قوسه بلون معين مثلاً الأصفر. في المرات التالية إذا نتج عن جمع رقمين عدد قد تم تلوينه ينسحب الشخص الأول ويحرم، وينتقل الدور إلى الشخص الثاني.

ومع تكرار العملية يصبح الجمع آلياً (أتوماتيكياً) وبسرعة.



125: اجمع واطرح (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- أن يوجد الطالب ناتج جمع عددين وطرحهما.

2- تنمية الانتباه والتركيز

3- إدخال المنافسة والمتعة.

الصف: الأول والثاني

المواد: قلم وورق

كيفية توظيف اللعبة: تحتاج اللعبة إلى شخصين أو فريقين يقوم الفريق الأول بإعطاء مسألة جمع مثل (5+3) وعلى الفريق الثاني إيجاد ناتج الجمع، ثم إعطاء مسألة جديدة في الجمع والطرح تبدأ بناتج العملية الأولى.

مثال: $(5 + 3 = 8 \leftrightarrow 8 - 4 =)$

ويأتي دور الفريق الأول الذي عليه أن يجيب، ثم يعطي مسألة أخرى تبدأ بناتج العملية الثانية $(8 - 4 = 4 \leftrightarrow 4 + 5 =)$

الآن اللغز يكمن في أن الفريق الذي يجيب عن المسألة الرياضية يمكن أن يحتال فيعطي إجابة خطأ وسرعان ما يعطي مسألة أخرى تبدأ بإجابة العملية السابقة الخاطئة فإذا اكتشف الفريق الآخر أن الناتج خطأ فهو الفائز، أما إذا أكمل اللعب وحاول إيجاد ناتج العملية التي كونها الفريق المحتال فهو خاسر.

مثال: الفريق الأول (أ: 6 - 2)

الفريق الثاني (ب: = 4)	(8 + 4)
(أ: = 12)	(3 + 12)
(ب: = 15)	(1 - 15)
(أ: = 13)	(4 + 13)

لكن (15 - 1 13) فإذا اكتشف الفريق (ب) أن إجابة (أ) خطأ فهو الفائز، أما إذا حاول أن يوجد نتيجة (13 + 4) فإن (أ) هو الفائز.

يمكن تطوير اللعبة في الصفوف الثالث والرابع للتدرب على الضرب والقسمة أو الجمع والطرح ضمن الأعداد من ثلاث منازل وأربعة.

126: الخط المستقيم (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- التدرب على الجمع والطرح بسرعة.
- تنمية روح المنافسة

الصفوف: الأول والثاني والثالث.

المواد: قلم رصاص، ورقة

5 + 3	9 + 9	5 - 10
1 + 7	4 + 8	4 - 6
3 - 11	7 - 8	2 + 3

كيفية توظيف اللعبة: هذه اللعبة هي مطورة عن لعبة (× o) لكن قبل أن تضع (×) أو (o) عليك حل المسألة الحسابية الموجودة في الخانة التي تريدها.

الطالب الأول ينتقي خانة مثل الخانة العليا لليمين عليه أن يجيب عن المسألة (3 + 5) إذا أجاب = (8).

عليه أن يضع إشارته (×) فيها أي يحتلها. الطالب الثاني مثلاً اختار خانة (9 + 9)، إذا أجاب = (18) له أن يضع إشارته (o) فيها. لكن الطالب الأول يريد أن يعمل خط مستقيم من ثلاث إشارات متشابهة لذا عليه الآن أن يُجيب إما عن (7 + 1) أو (8 + 4)، نفترض أنه أجاب عن (7 + 1 = 8) ويضع إشارته (×) يسارع الطالب الثاني بحل (11 - 3) حتى يقطع على الطالب الأول فإذا أجاب = (8) فقد قطع عن الطالب الأول خطه المستقيم وهكذا حتى تكتمل جميع الخانات.

يمكن وضع المسائل أصعب على كرتونة كبيرة للصف الثالث وتجعلها حصة مراجعة للجمع والطرح، فيكون الطلبة في كل لعبة قد حلوا (9) مسائل في كل (5) دقائق بمتعة وسرور.

أو على شكل أوراق عمل لكل طالبين في المقعد نفسه وبعد مضي (5) دقائق يُعلن المعلم عن الفائزين.

127: أكبر أم أصغر (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- أن يقارن الطلبة بين الأعداد من حيث الأكبر والأصغر.
- إدخال المتعة والسرور والإثارة والمنافسة.

الصفوف: الأول، والثاني، والثالث.

المواد: ورق شدة دون صور وبدون جواكر

كيفية توظيف هذه اللعبة: يجلس الفريقان مقابل بعضهما بعضاً ثم ينوب عن كل فريق طالب يمسك بنصف البطاقات والفريق الثاني ينوب عنه طالب آخر يمسك بالنصف الآخر من البطاقات.

يرمي كل من الطالبين بطاقة على الأرض والذي له البطاقة الأكبر يأخذ كلا البطاقتين.

إذا تساوى العددان في البطاقتين يعلن الفريقان الحرب ويقوم الطالبان المتنافسان برمي (3) بطاقات على الأرض مع كلمة (أعلن الحرب) [يقولها الفريقان] بعد هذه الكلمة يُلقي كل من

الطالبين بطاقة واحدة ثم يقارنان بينهما والذي له البطاقة الأعلى يأخذ جميع البطاقات عن الأرض.

وإذا تساوى العددان مرة أخرى يضاعف عدد البطاقات (3 x 2 = 6) وتظل الحرب قائمة ويرمي كل منهم (6) بطاقات ثم بطاقة والذي له بطاقة أعلى يأخذ جميع البطاقات.

128: قصص الأعداد (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تنمية خيال الطالب.

2- التدرب على حل المسألة الرياضية اللفظية.

3- التدرب على جمع الأعداد وطرحها.

الصفوف: الأول، والثاني، والثالث.

كيفية توظيف الأعداد: يقوم المعلم بسرد قصة يراعي فيها الكم.

مثال: عاشت أميرة شجاعة في بلد ما، أرادت أن تنقذه من شر التنين العظيم، دمر التنين (7) مخازن و (9) منازل (كم عدد الأبنية التي دمرها التنين؟) كانت قوة التنين بسبب أسنانه السحرية الإحدى عشر، ولإزالة الشر عن البلاد يجب قلع (4) أسنان سحرية (كم يبقى من الأسنان بعد قلع (4) أسنان)؟ وهكذا...

يجب على المعلم أن يراعي في القصة أن لا تكون مملة وطويلة، وأن تكون مثيرة لخيال الطالب وتناسب عمره.

129: اجمع واطرح عقلياً (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- إثارة الدافعية.

- التدريب على الجمع والطرح دون استخدام الورقة والقلم أي بالعقل (Mind).

الصفوف: الثاني، والثالث.

المواد: أوراق شدة.

كيفية توظيف اللعبة: تحتاج في هذه اللعبة إلى (10) بطاقات شدة من النوع نفسه (زهرة أو قلب، ...) نضع البطاقات وجهها لأسفل.

هذه اللعبة فردية يقوم الطالب فيها بفتح أول بطاقة مثلاً (7) وهو رقم البداية ثم يفتح

الثاني مثلاً (5) يجمع الطالب (7+5 = 12)، ثم الثالث (8، 12 + 8 = 20) ثم الرابع (3، =23). 3+20

وهكذا حتى تنتهي من (10) كروت يجب أن يكون مجموعها (55) وحتى تتأكد اطرح من (55) الأعداد من آخر عدد جمعته.

إذا أردنا لعبة أصعب يعطي الطفل مجموعتين من الشدة (20 بطاقة) مثلاً (10) قلب ، (10) زهرة، ثم يبدأ بالجمع يجب أن يكون عددها (110).

ويمكن أن نلعبها في غرفة الصف، نطلب من كل طالب إحضار (10) بطاقات من بيته. ثم نطلب منهم أن نبدأ بالجمع ومن ينتهي يرفع يده فإذا كان جوابه (55) فهو فائز. ونطلب من الباقي التأكد من الإجابة بأن يبدأ الطرح من (55) حتى تنتهي جميع البطاقات.

130: صناديق الأعداد (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- إيجاد ناتج جمع عددين كل منهما مكون من منزلتين فأكثر.
- تنمية مهارات التفكير.
- إدخال المتعة والسرور.

الصفوف: الثالث

المواد: ورقة، قلم رصاص، ورق شدة، بدون العشرات والصور.

كيفية توظيف اللعبة: اللعبة تحتاج إلى فريقين، لكل فريق ورقة مرسوم عليها عدة صناديق مرتبة كالآتي:

A

	7	5	1
+	4	2	3
	11	7	4

B

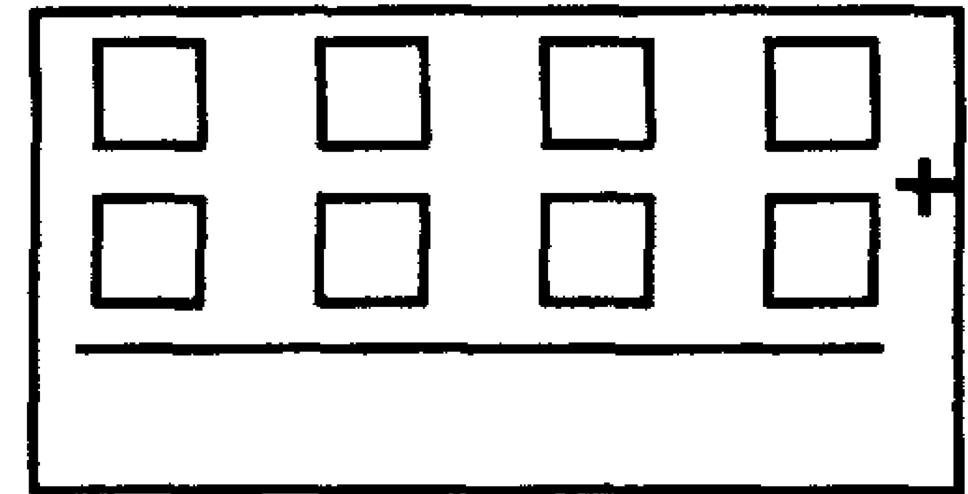
	2	1	4
+	3	9	5
	6	0	9

تقسم أوراق الشدة لقسمين متساويين وتخلط جيداً.

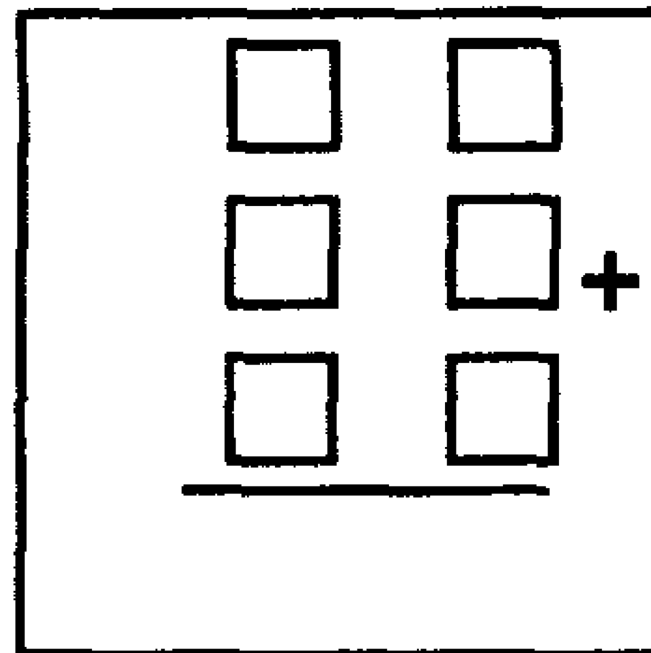
الفريق الأول يبدأ بسحب البطاقة الأولى ثم تسجل الأرقام التي ظهرت من أعلى لأسفل ومن

اليمين للسيار في الصناديق الموجودة في ورقة الفريق (A) حتى يتم ظهور عددين كل منهما من (3) منازل ثم يقوم الفريق (B) بنفس العملية ثم يتم إيجاد ناتج جميعهم ومن يحصل على أكبر ناتج هو الفائز.

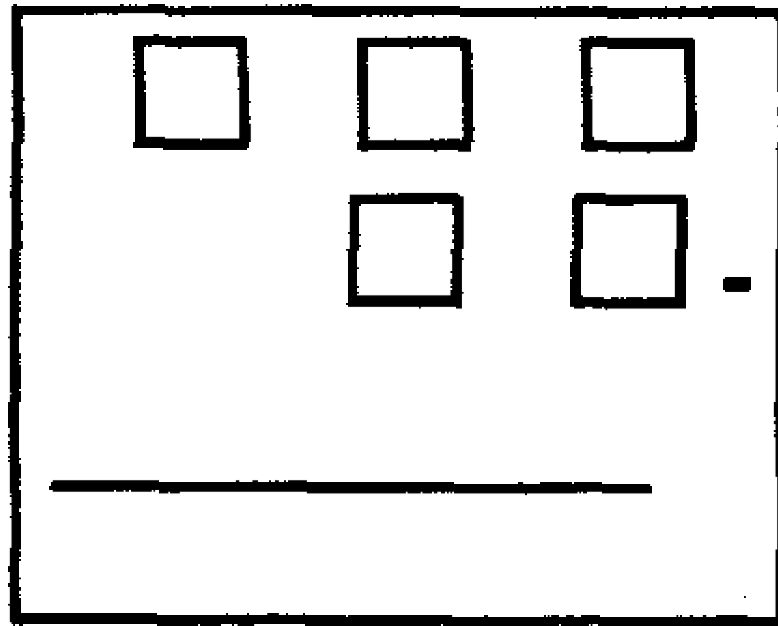
يمكن تغيير عدد المنازل وعدد الأرقام فمثلاً توجد النماذج (1 ,2 ,3)



(1)



(2)



(3)

ويمكن إجراء عملية طرح كما في (3) عن طريق لعبة الأعداد في الصناديق ويمكن تدريب الطلاب على الجمع والطرح وبتكرار اللعبة يصبح إجراء الجمع والطرح آلياً وبسرعة طلباً للفوز.

كذلك تجذب اللعبة انتباه الطلبة إلى أن الأعداد يجب أن تكون كبيرة في منازل المئات أو الألوف حتى يحصل الطالب على ناتج جمع أكبر.

131: اطرح بسرعة (الحيلة، 2004)

الهدف من اللعبة: التدريب على الطرح.

الصف: الثالث

المواد: ورقة وقلم، زهرتين (حجري نرد)

كيفية توظيف اللعبة: نحتاج فريقين (نقسم الصف إلى فريقين) يبدأ كل منهم من العدد (500).

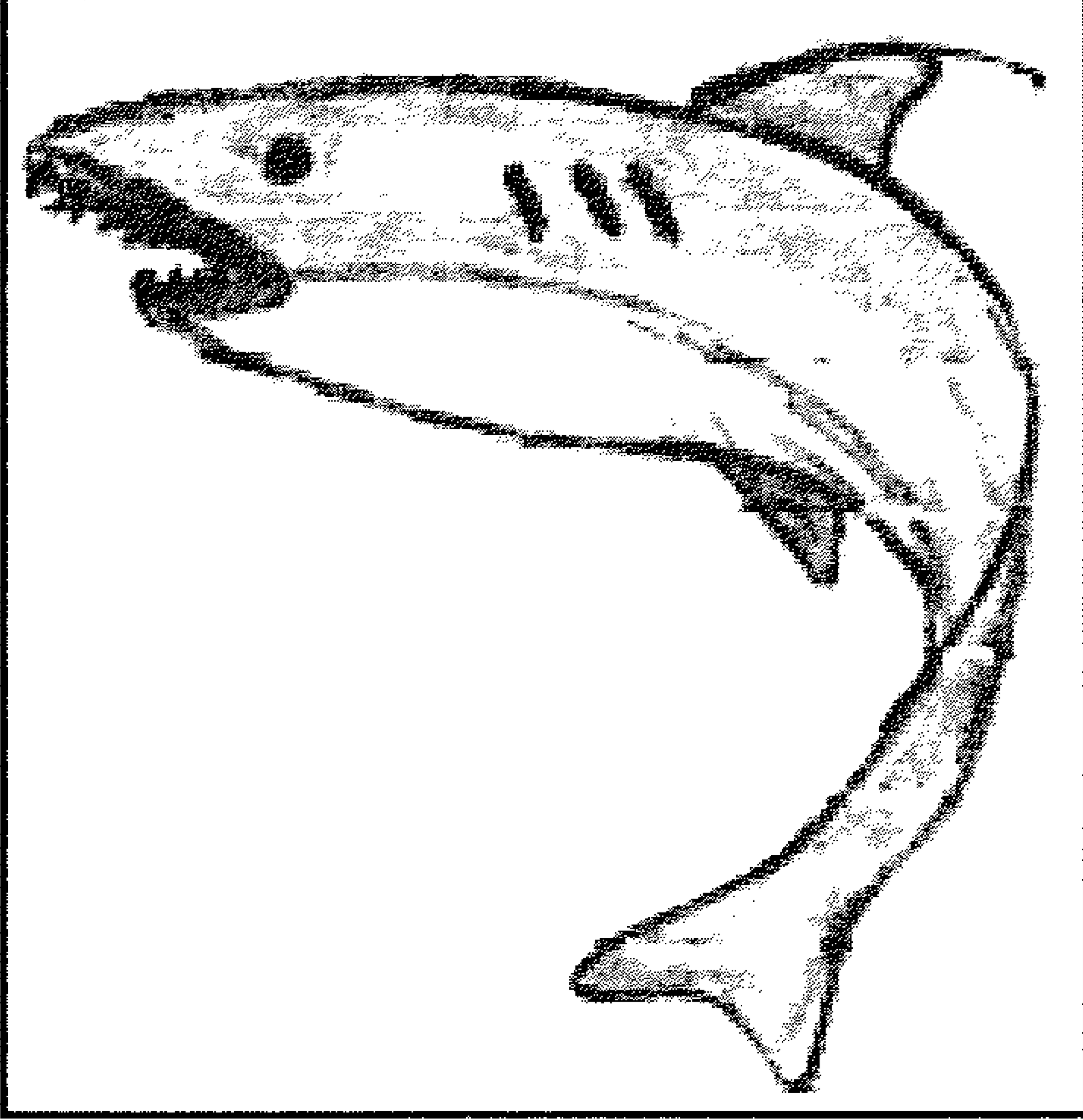
يرمي الفريق الأول الزهرتين في كل مرة يظهر رقم، يقوم الفريق بتكوين أكبر عدد من الرقمين ثم يطرحه من العدد 500، مثلاً ظهر الرقمين (1 ,5) يتكون أكبر رقم وهو (51) نطرحه من (500 ، 500 - 51 = 449).

ثم يأتي دور الفريق الثاني يرمي الزهرتين ثم يكون أكبر عدد ويطرحه من (500).

والفائز هو من يصل إلى الصفر أولاً.

يمكن اللعب بحيث يبدأ الفريقان من (500) وعند رمي الزهرتين نأخذ أقل رقم ممكن تكوينه ثم نضيفه لـ (500) ومن يصل إلى عدد معين يكون الفائز.

132: السمكة الجائعة (الحيلة، 2004)



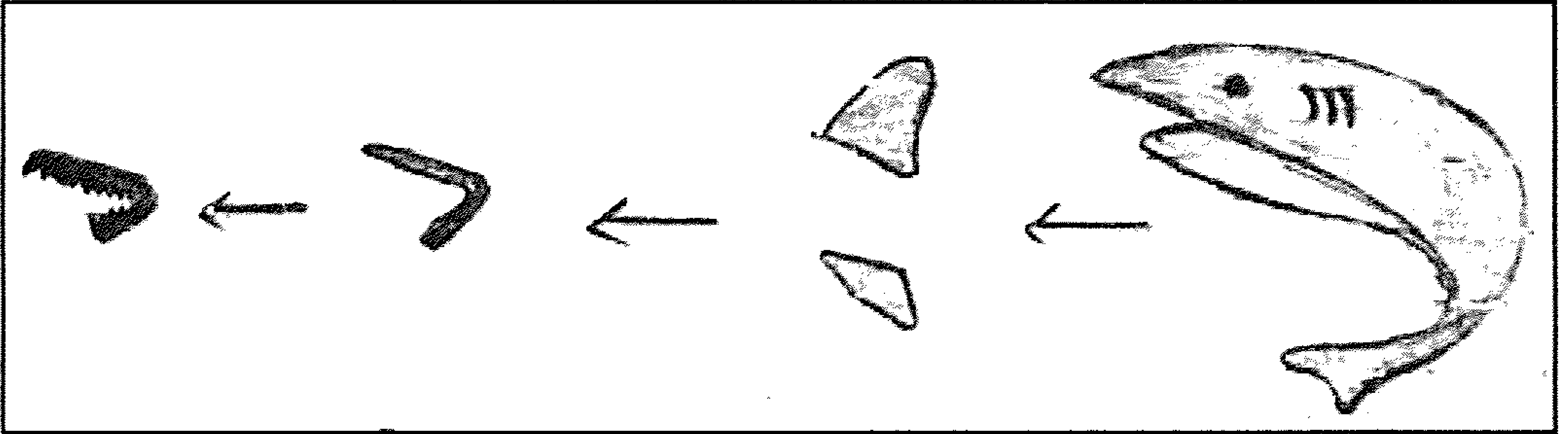
الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- التعرف إلى إشارة أكبر وأصغر.
- تنمية مهارات الاستماع لدى الطلبة.
- تنمية مهارات الخيال.

خطوات تصميم اللعبة:

أولاً: هذه اللعبة موجهة للطلبة في الصف الأول والثاني الابتدائي.

تحتاج في هذه اللعبة إلى رسم سمكة مقطعة إلى أجزاء وفي الاتجاهين (اليمين، والشمال) ويتم تثبيت كل جزء من هذه الأجزاء على مغناطيس تحتها لتستخدم على لوحة مغناطيسية.



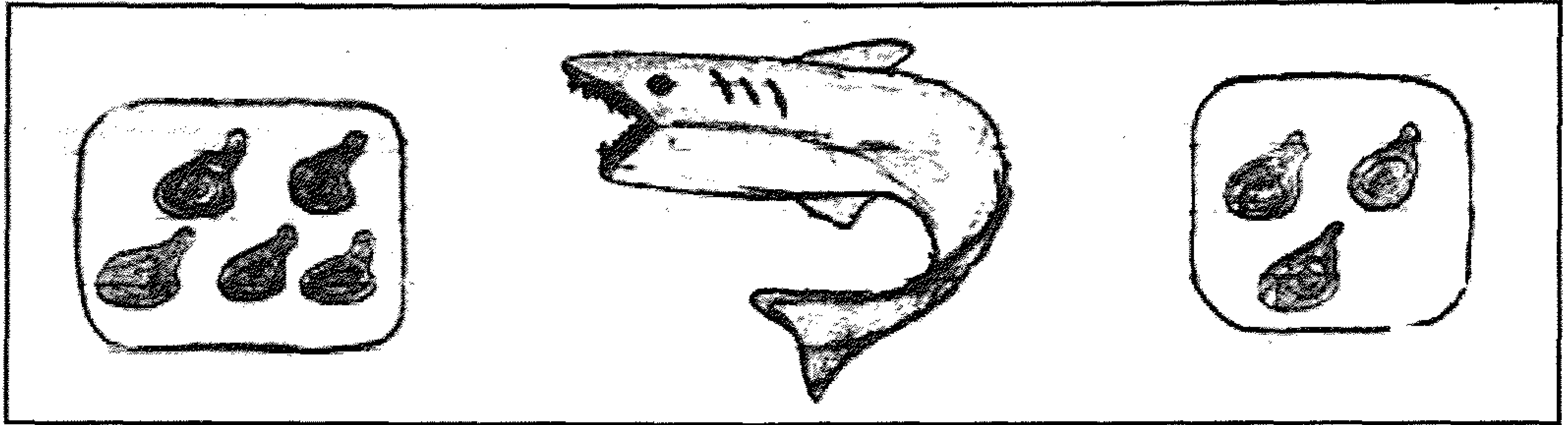
ثانياً: يقوم المشرف على اللعبة بطرح سؤال على الطلبة في المرحلة الأساسية كالتالي:

هناك سمكة جائعة ٠٠ جداً ٠٠ جداً في البحر، وعندها ثلاث قطع من اللحم في الجهة اليمنى، وخمس قطع من اللحم في الجهة اليسرى، والسمكة جائعة جداً جداً.

فمن ستأكل السمكة، أي مجموعة ستأكل السمكة؟

ويقوم بوضع صورة تحمل شكل ثلاث قطع من اللحم وصورة تحمل شكل خمس قطع من اللحم على الجهة الأخرى، وبينهما فراغ، وذلك على اللوحة المغناطيسية وبعد ذلك يقوم بتكرير السؤال على الطلبة من سوف تأكل السمكة أولاً؟

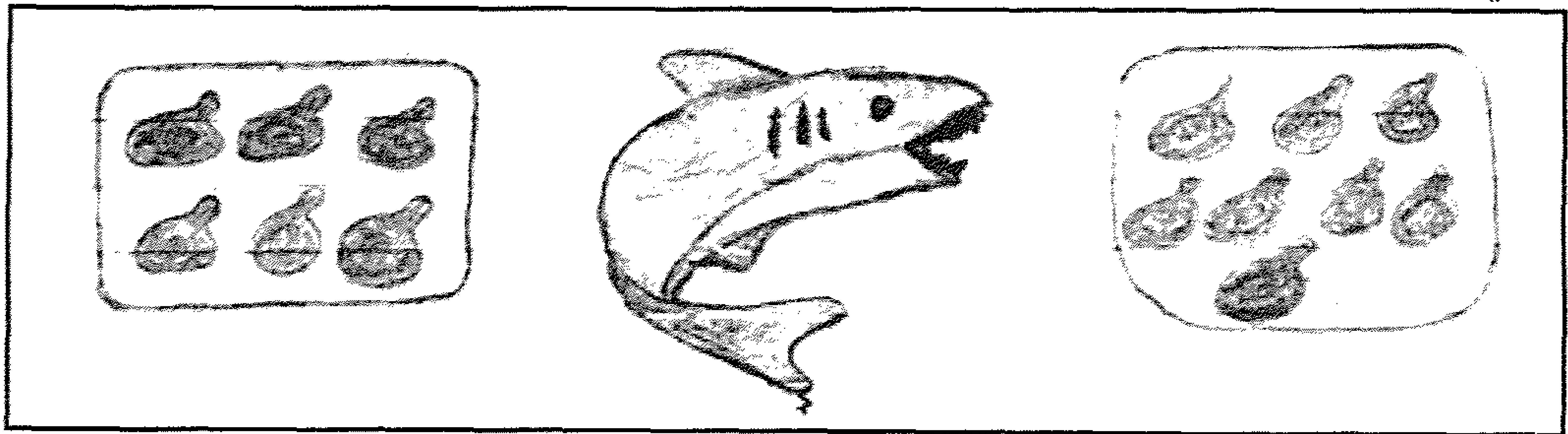
فيجيب الطلبة ستأكل الخمس قطع لأنها جائعة جداً.



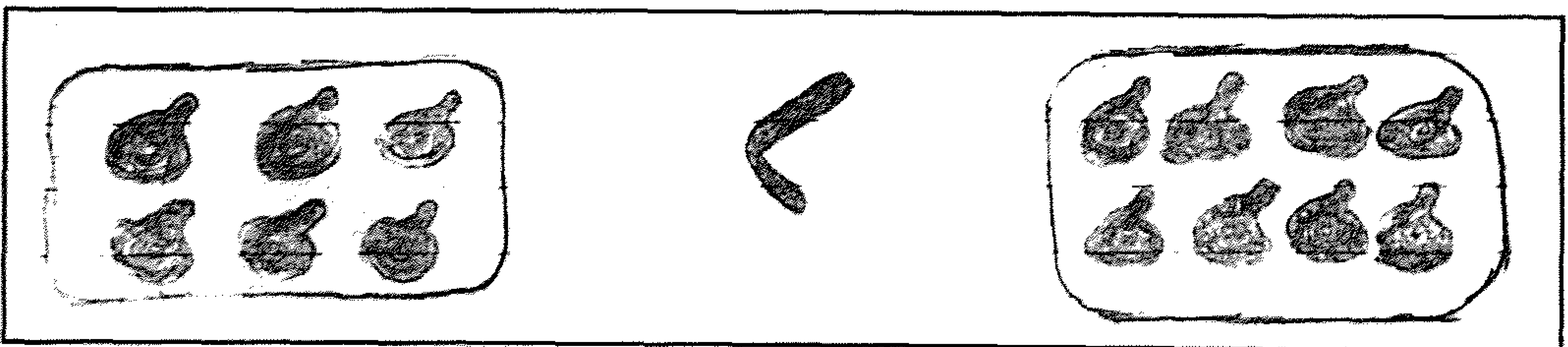
يقول المشرف للطلبة إذن الخمس قطع أكبر من الثلاث قطع، وأيضاً الثلاث قطع أصغر من الخمس قطع، ويسأل الطلبة أليس كذلك؟ فالطلبة سيجيبون بنعم، الخمس قطع أكبر من الثلاث قطع لأن السمكة أكلتهم أولاً، والثلاث قطع أصغر من الخمس قطع لأن السمكة لم تأكلهم.

ثم يقوم المشرف بطرح سؤال مشابه للذي قبله، لكن يا أطفال السمكة جاعت مرة أخرى وعندها ثماني قطع من اللحم في جهة وست قطع من اللحم في الجهة الأخرى، فأي مجموعة ستأكل السمكة إذن؟

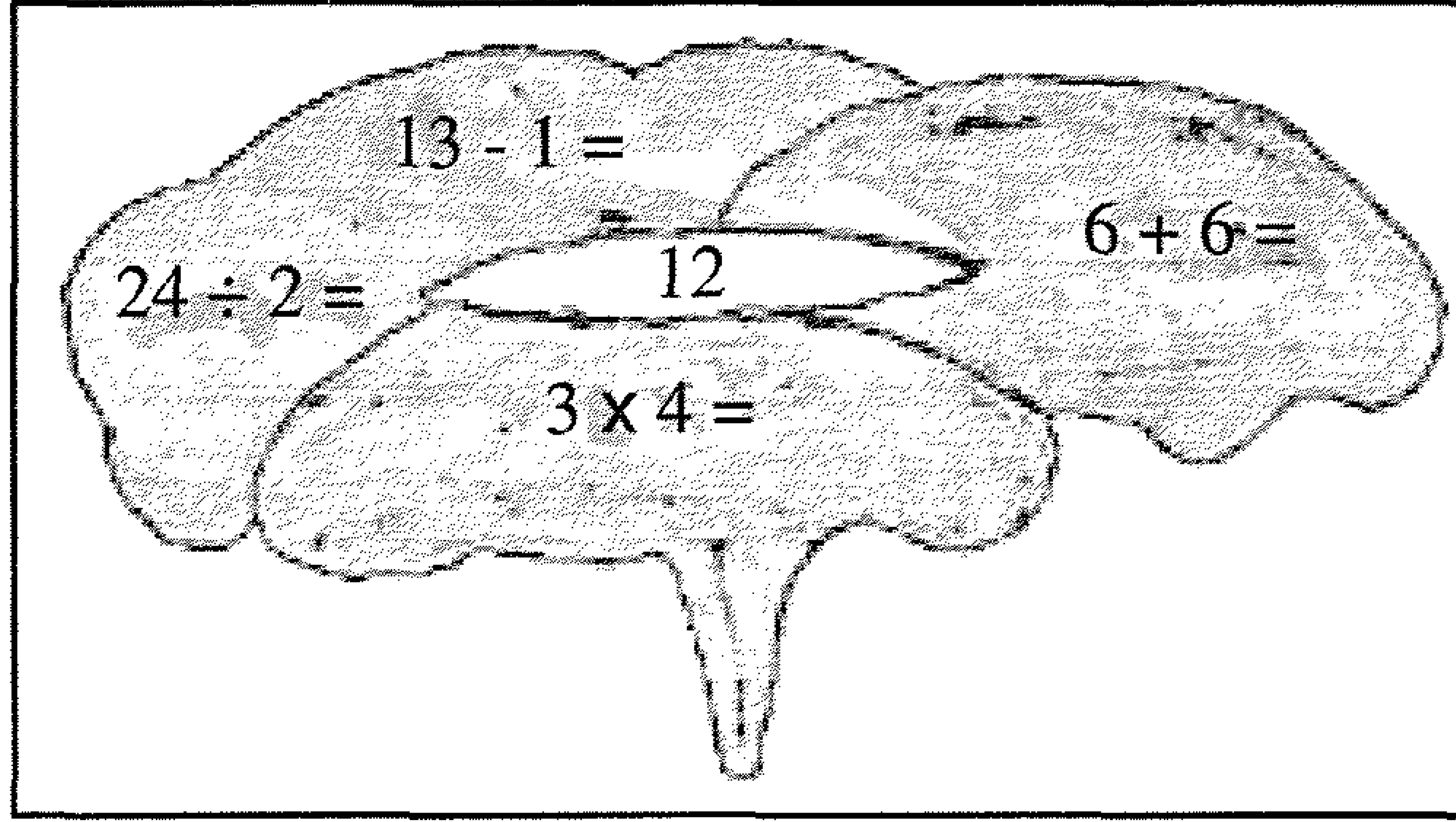
ويقوم المشرف بوضع صورة ثماني قطع وصورة ست قطع من اللحم والسمكة متجهة نحو الثماني قطع.



وبعد أن يضع المشرف السمكة، يقوم بإخفاء أجزائها شيئاً فشيئاً حتى يبقى فم السمكة ثم يسأل الطلبة إذن من الأكبر؟ ثم من الأصغر يا أطفال؟ ويكون قد أبقى من أجزاء السمكة فمها فقط. كما في الشكل:



133 فتّحِ يا وردة (الحيلة، 2004)

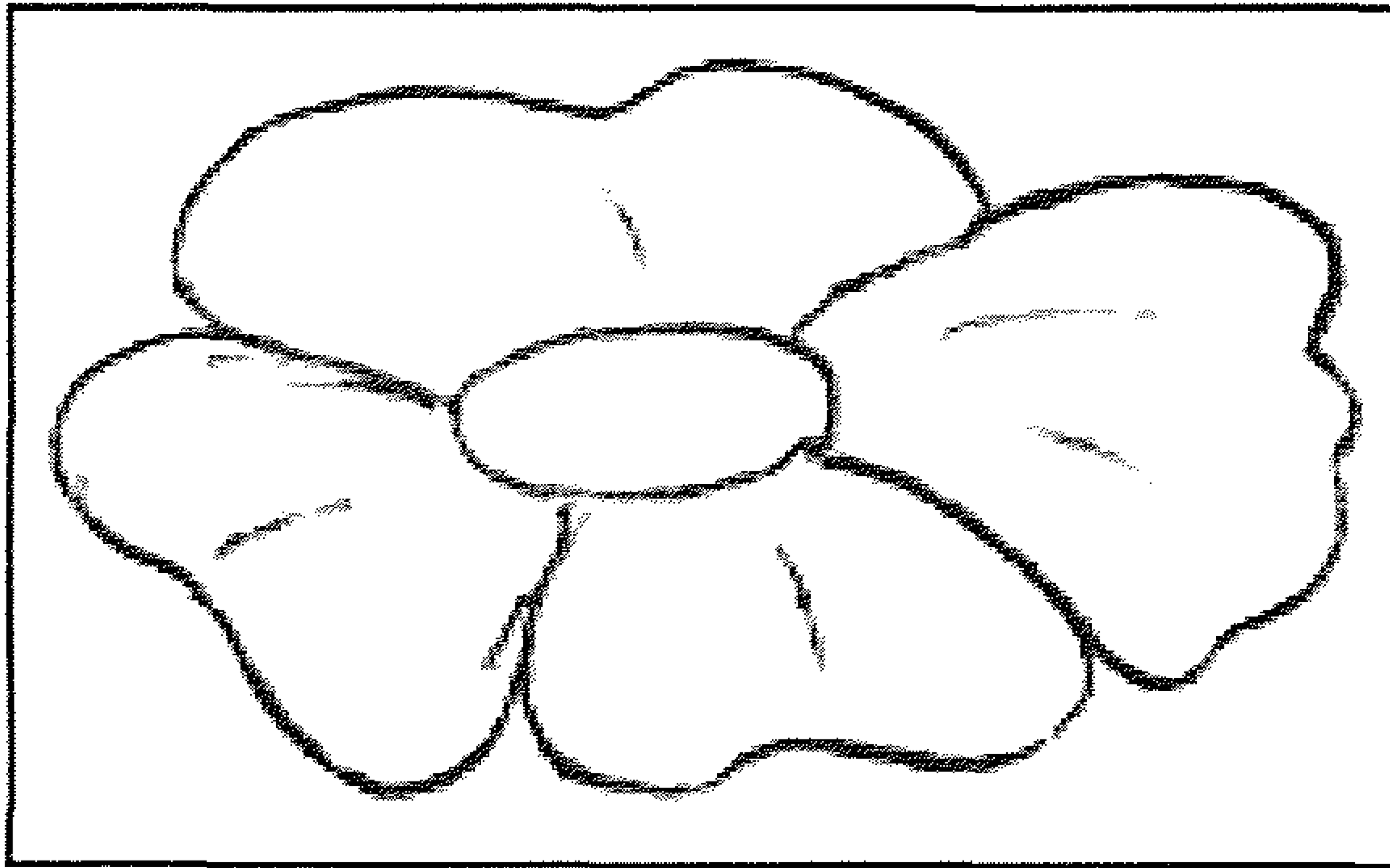


الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- إجراء عمليات حسابية على العمليات الأربعة تكون لها الإجابة نفسها.
- ربط العمليات الحسابية الأربعة مع بعضها البعض.
- تنمية مهارات تفكيرية استنتاجية لعمليات حسابية تالية في ذهن الطالب.

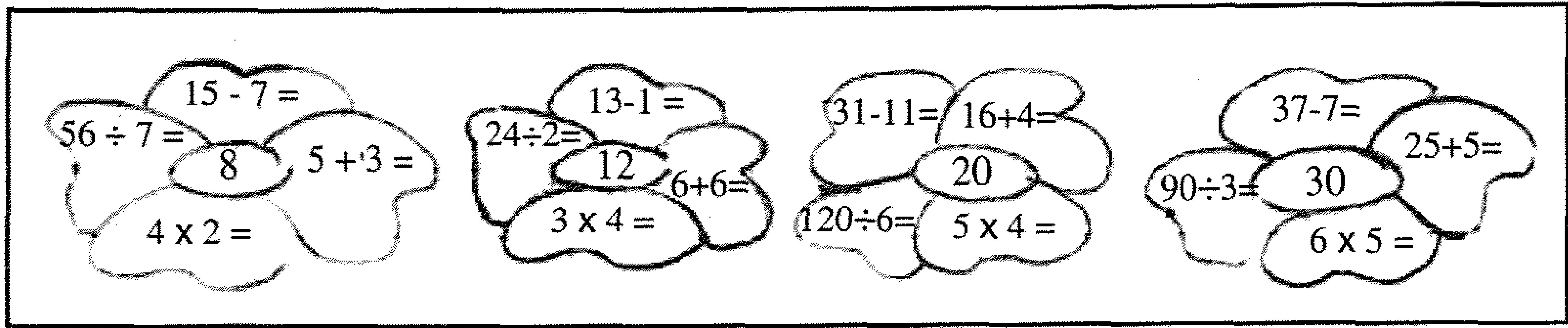
خطوات تصميم اللعبة:

أولاً: نأتي بقطعة كرتون على شكل مستطيل وتمثل هذه القطعة من الكرتون الخلفية للعبة.

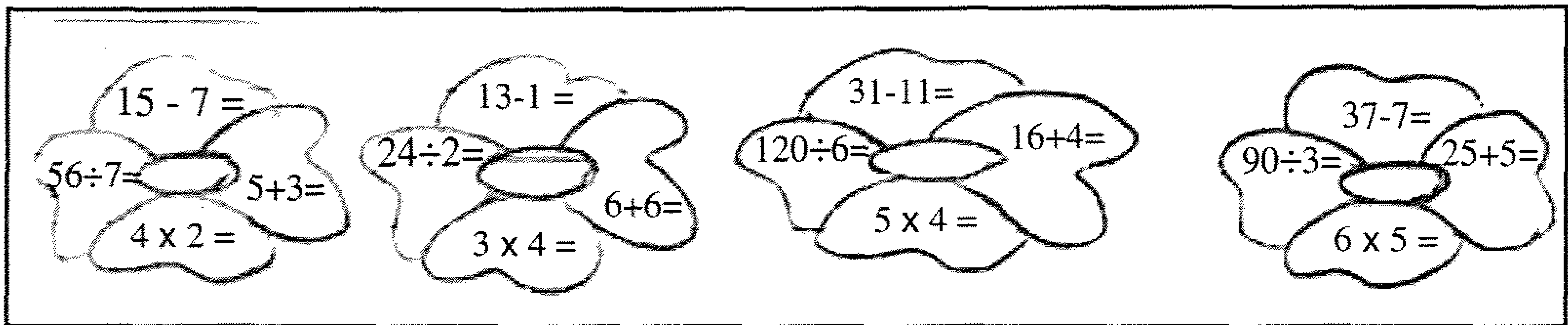


ثانياً: نأتي بقطع من الكرتون، ونقوم بقصها على شكل وردة ذات أربع أفرع مفرغة المنتصف كما في الشكل، ولكن نحتفظ بالقطع الخاصة بمنتصف الوردة. حيث نشكل أربع وردات أو أكثر.

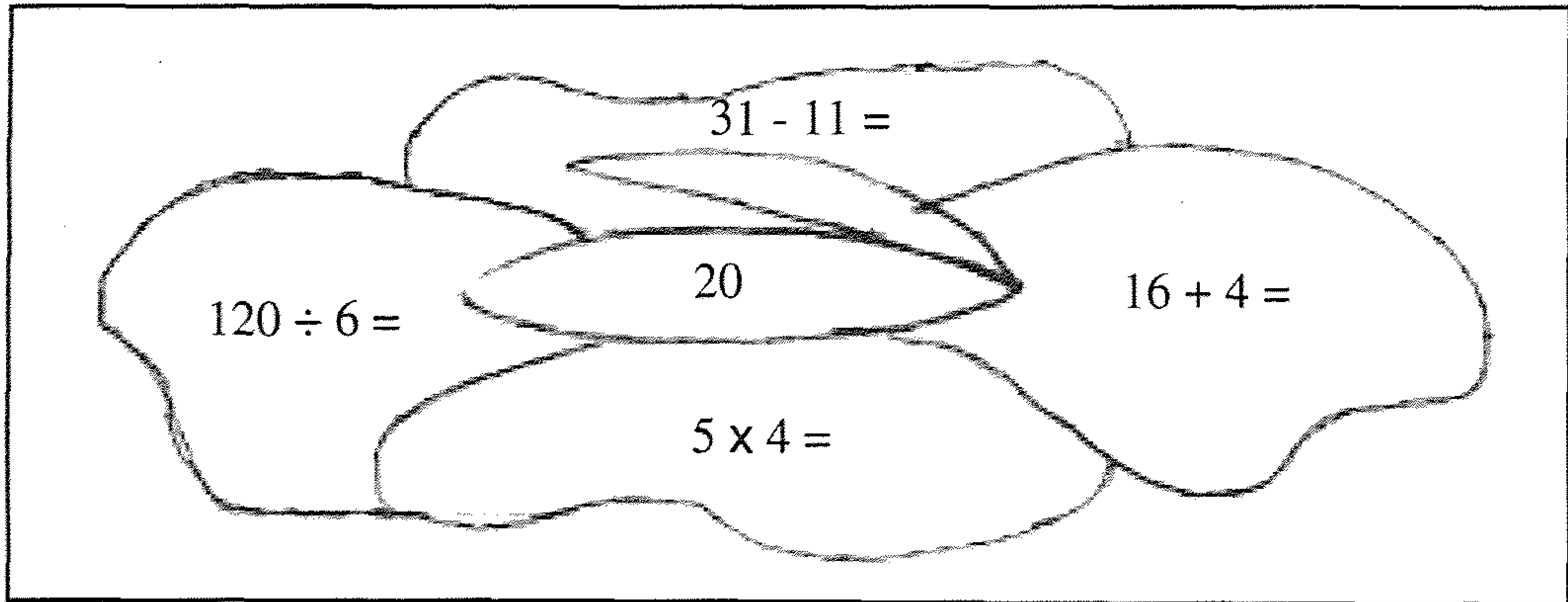
ثالثاً: نلصق الوردات على قطعة الكرتون المستطيلة (الخلفية) ثم نقوم بكتابة مسائل حسابية على أفرع كل وردة، تضم كل مسألة عملية حسابية مختلفة عن العمليات الأربعة (الجمع والطرح والضرب والقسمة) ولكن إجابة هذه المسائل جميعها على الوردة الواحدة تكون نفسها. أنظر الشكل:



رابعاً: نكتب الإجابة الصحيحة على المسائل الحسابية على كل وردة في منتصفها المفرغ ثم نقوم بتغطية منتصف كل وردة بالورقة الخاصة بها كما في الشكل:



نقوم بتثبيت الورقة التي في منتصف كل وردة بدبوس صغير في إحدى جهات الورقة بحيث يسمح ذلك بفتح الورقة وإرجاعها لتغطي الإجابة، كما في الشكل:



وبذلك يستطيع الطالب التعرف إلى الإجابة الصحيحة على المسائل الحسابية بعد أن يكون قد حاول حلها بنفسه. وهذه اللعبة موجهة للطلبة في الصف الثالث الاساسي.

134: فكر ورتب (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يتخلص الطالب من العشوائية في المسألة وترتيبها بالشكل الصحيح المطلوب.
- أن يصل الطالب إلى حل المسائل الحسابية بشكل سريع.
- أن يتقن حل المسائل الحسابية المتعلقة بجداول الضرب فهماً ومعرفتها بالشكل المطلوب.

- تنمية روح المنافسة بين اللاعبين (من الطلاب).
- للمتعة والتسلية.

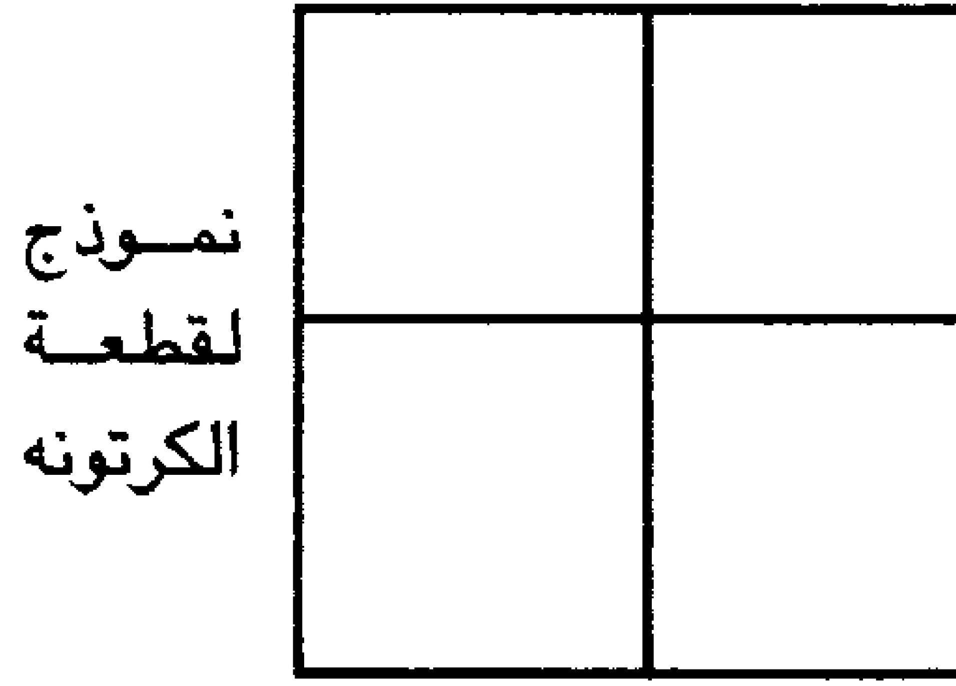
وصف اللعبة وخطوات صنعها وإنتاجها:

1- تتكون من قطعة كرتون مقاس (20 x 30).

2- ومن (6) قطع كرتون صغيرة مقاس (5 x 9) كل (3) بطاقات تحمل لفظاً معيناً.

من حيث طريقة الصنع:

يتم تقسيم قطعة الكرتون من المنتصف من الأعلى إلى الأسفل ومن العرض ويصبح شكل الكرتونة بهذا الشكل.



بالنسبة للبطاقات الست الصغيرة التي مقاسها، يكون (5 × 9) كل بطاقة تحتوي على الرقم الذي سيضرب مع الرقم، الرقم المضروب فيه في البطاقة الثانية والبطاقة الثالثة تحمل الإجابة هذه (3) بطاقات الأولى والبطاقات الثلاث الأخرى كذلك ويكون شكلها هكذا:

المسألة 1:

x 5	=3	15

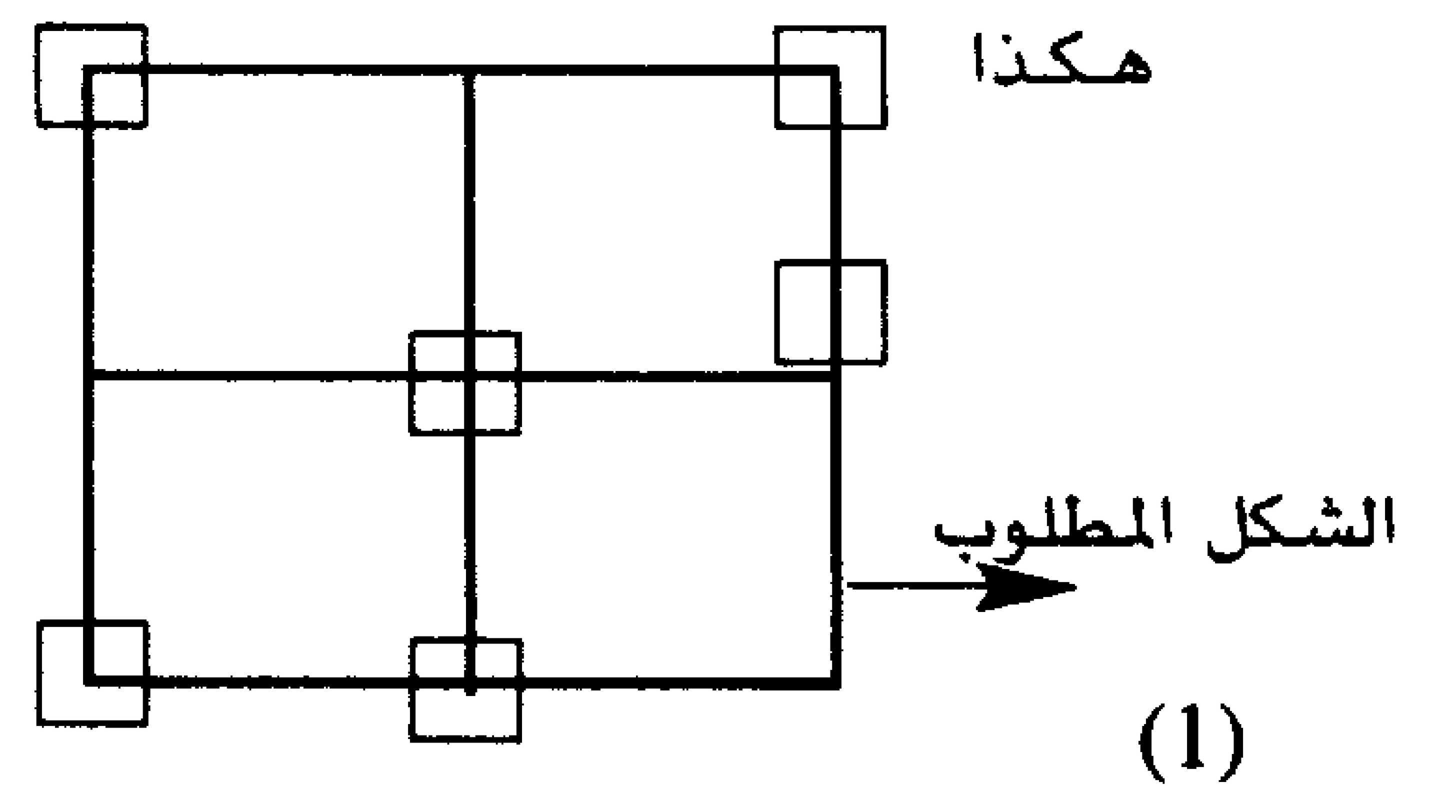
المسألة 2:

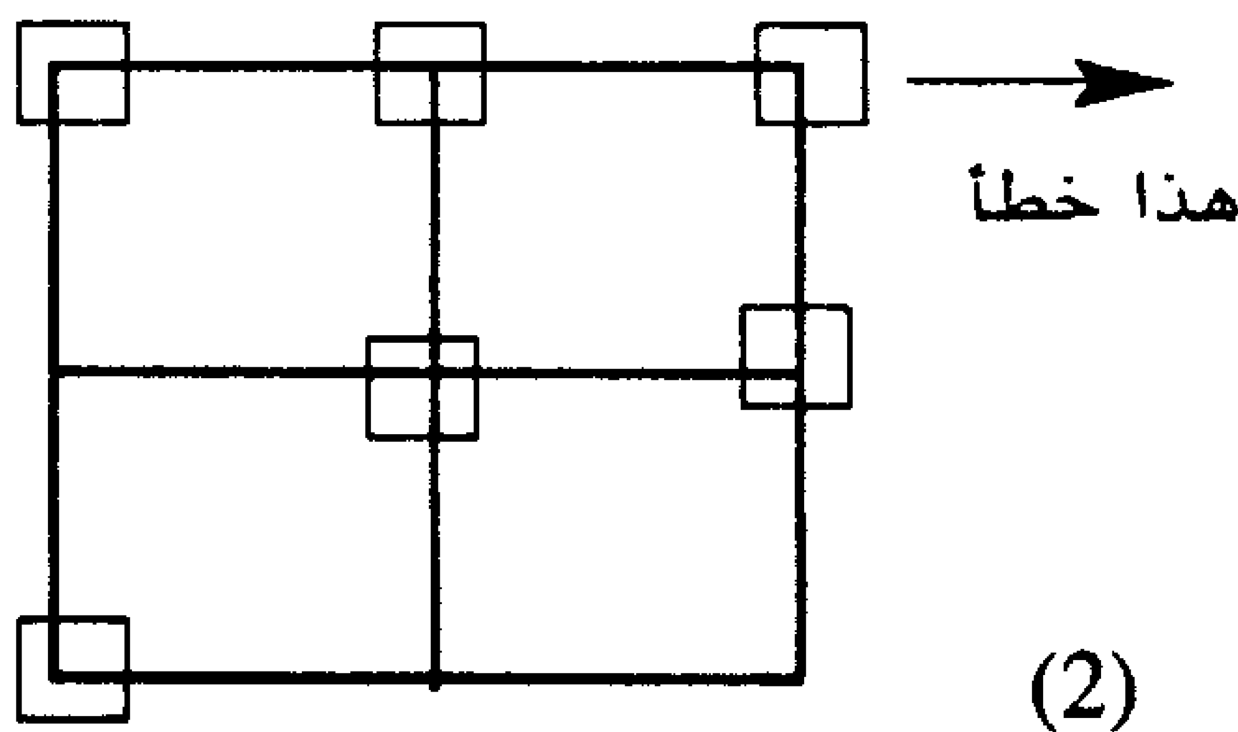
x 6	= 7	42

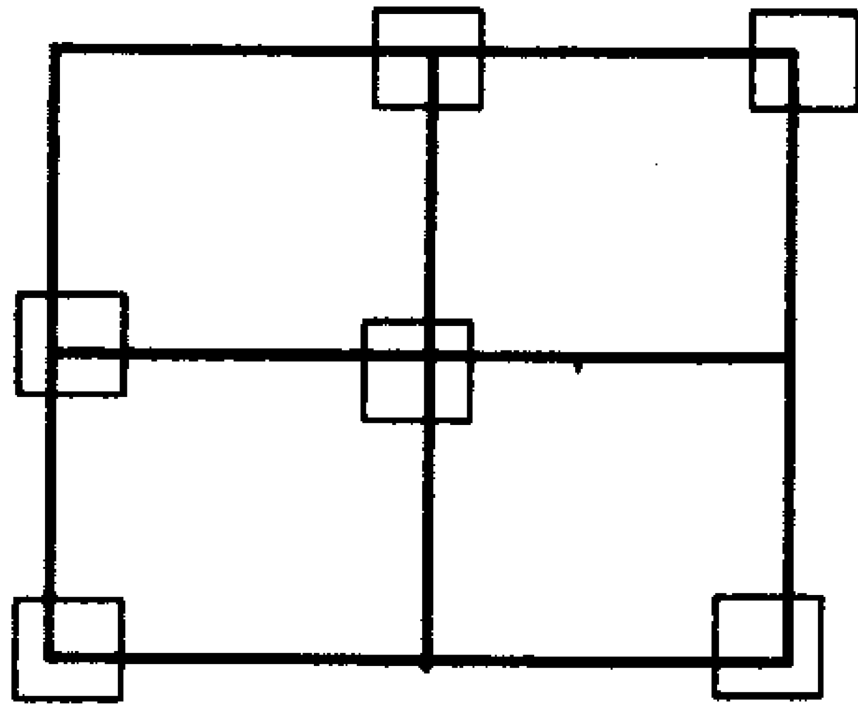
يتم خلط البطاقات الست مع بعضها بعضاً ثم يتم توزيع (3) بطاقات مختلفة على كل لاعب تحتوي على الرقم الذي سيضرب والمضروب فيه مع الإجابة بحيث تكون مختلفة وحتى بالألوان.

طريقة اللعب:

بعد تسليم كل فرد (3) بطاقات مختلفة يضع بطاقاته في أماكن مختلفة على قطعة الكرتون بحيث يظهر الرقم على الوجه وليس إخفائه كل بطاقة توضح نهاية الخط في الطول أو العرض أو المنتصف دون وضعها على خط مستوٍ في الطول أو العرض.

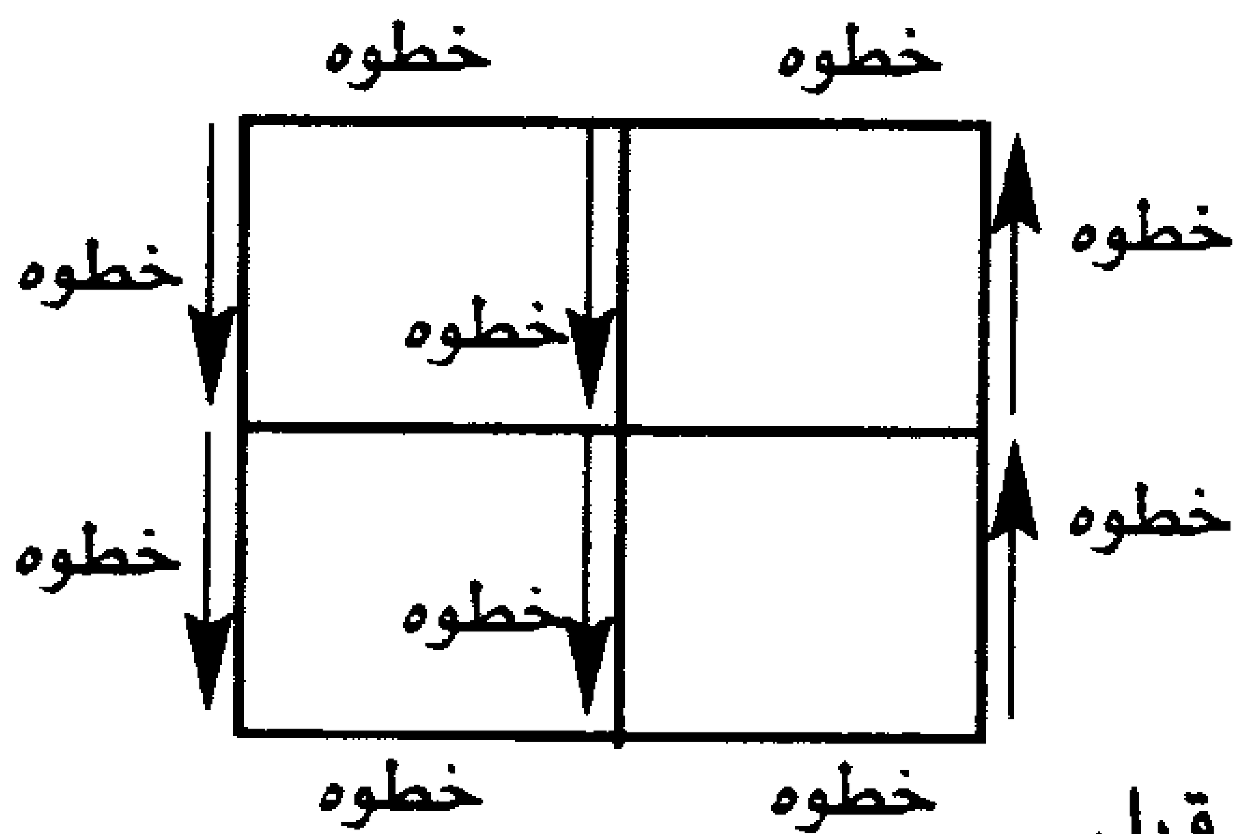






ليس بالضرورة أن يكون الشكل كما رسمته إنما يمكن وضع البطاقات في أي مكان دون أن تكون على خط مستقيم في الطول أو العرض ويمكن جعلها متساوية على خط مستقيم قطري.

عند توزيع البطاقات يرى كل لاعب أرقام البطاقات جميعها بحيث لم يكن قد رآها من قبل، فقد تم خلطها معاً وتوزيعها من قبل المعلم وشملت على جمع أجزاء مسألة الضرب الحسابية فيكون اللاعب المسألة الحسابية الصحيحة في عقله ويقوم بترتيب البطاقات ويصل إلى الإجابة الصحيحة كل ذلك بعد لم يقم بتحريك البطاقات.



ومن ثم يتم تقسيم الأدوار على كلا اللاعبين، بحيث يقوم كل لاعب بتغير موقع بطاقته حتى يرتبها بشكل صحيح وعملية التحريك تقوم على خطوة واحدة فقط في كل مرة والخطوط في تلك اللعبة. هكذا

قد تكون من أعلى وأسفل وعلى اللاعب في بداية اللعب أن يختار الطريق الأقصر ليصل إلى ترتيب المسألة قبل المنافسة، ويغتنم كل فرصة تسنح له بوضع المسألة بالشكل الصحيح المطلوب، ليصل في النهاية إلى ترتيبها بشكل طولي أو عرضي أو قطري ليكون الفائز.

ولا يلتزم الطالب بالألوان في بطاقته إنما يأخذ بترتيب المسألة التي وضعها في عقله وليس بالضرورة أن يقول كل لاعب المسألة التي سوف يرتبها إنما هنا المنافسة فمن يصل إلى ترتيب المسألة بأسرع وقت هو الفائز والمسألة الأخرى التي لم يتم ترتيبها تخرج من اللعبة في المرحلة الأولى فقط وتعرض مع مسألة أخرى في مرة ثانية.

والفائز هو من يكون أسرع في ترتيب مسألته من المنافس الآخر وتجمع نقاط عدد اللاعب الذي أسرع في حل مسألته ويكون هو الفائز.

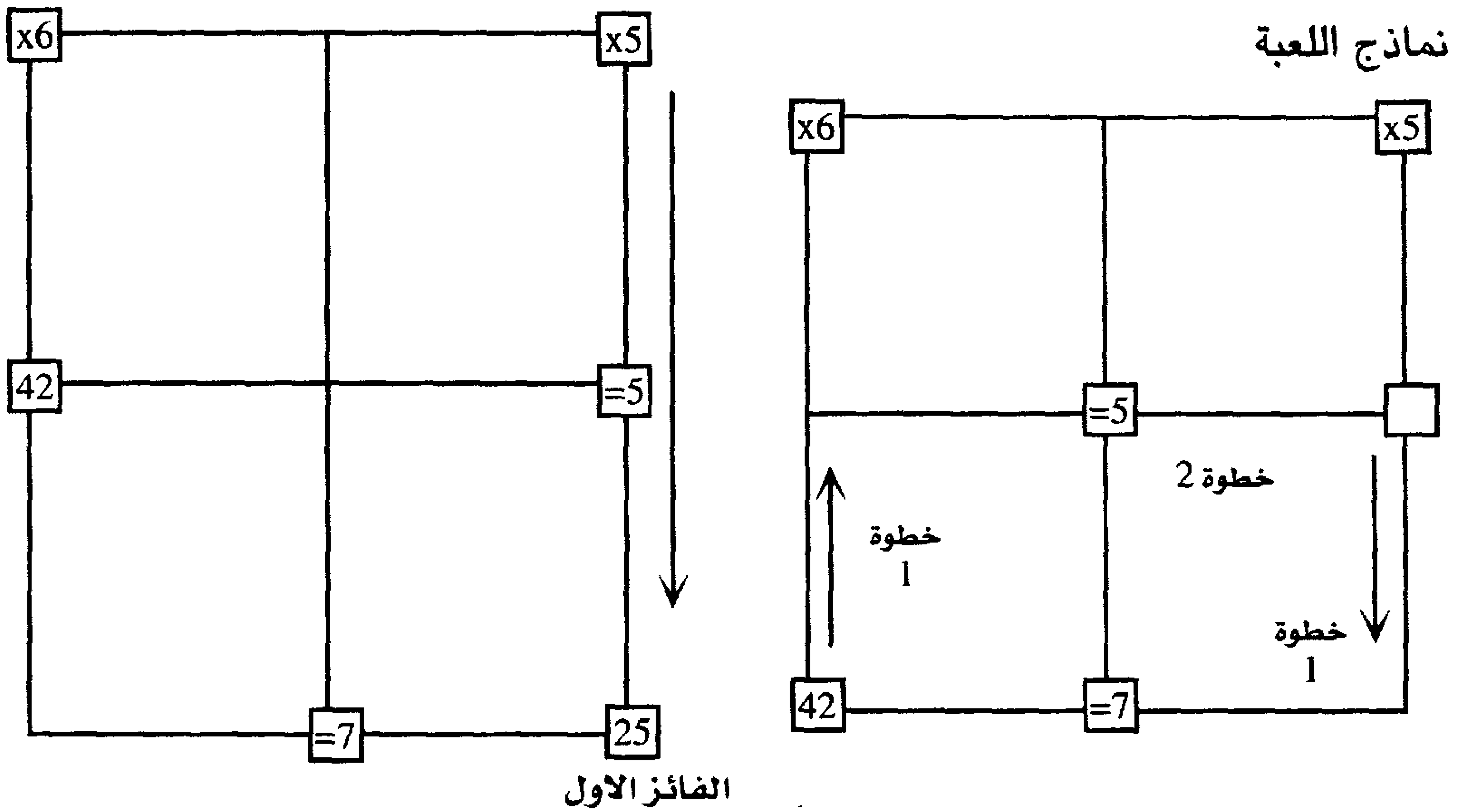
1- تستخدم هذه اللعبة جداول الضرب من (1 - 9) من حيث البطاقات الصغيرة تحمل كل (3) بطاقات مسألة مختلفة عن الأخرى.

2- يأخذ كل جدول ويعالج على حدة.

مثال 1:	1	x5	=9	45	2	x7	=8	56	من جداول مختلفة (8, 9)
مثال 2:		x5	=5	25		x3	=5	15	من جدول واحد (5)

ملاحظة: تستخدم لطلبة الصف الأول في الجمع والطرح للبطاقات الصغيرة.

تستخدم لطلبة الصف الثاني والثالث والرابع لجداول الضرب.



135: اجمع واطرح (الحيلة، 2004)

الهدف من اللعبة: أن يجري الطالب عمليات مختلفة على عمليتي الجمع والطرح.

الفئة المستهدفة: طلاب الصف الثاني الابتدائي.

وصف اللعبة: اللعبة تتكون من صندوقين يحتوي كل صندوق على مجموعة من البطاقات التي تحتوي على أرقام مختلفة تقع ضمن (99) بحيث يحتوي الصندوق الأول على عدد من البطاقات مساوي للصندوق الثاني.

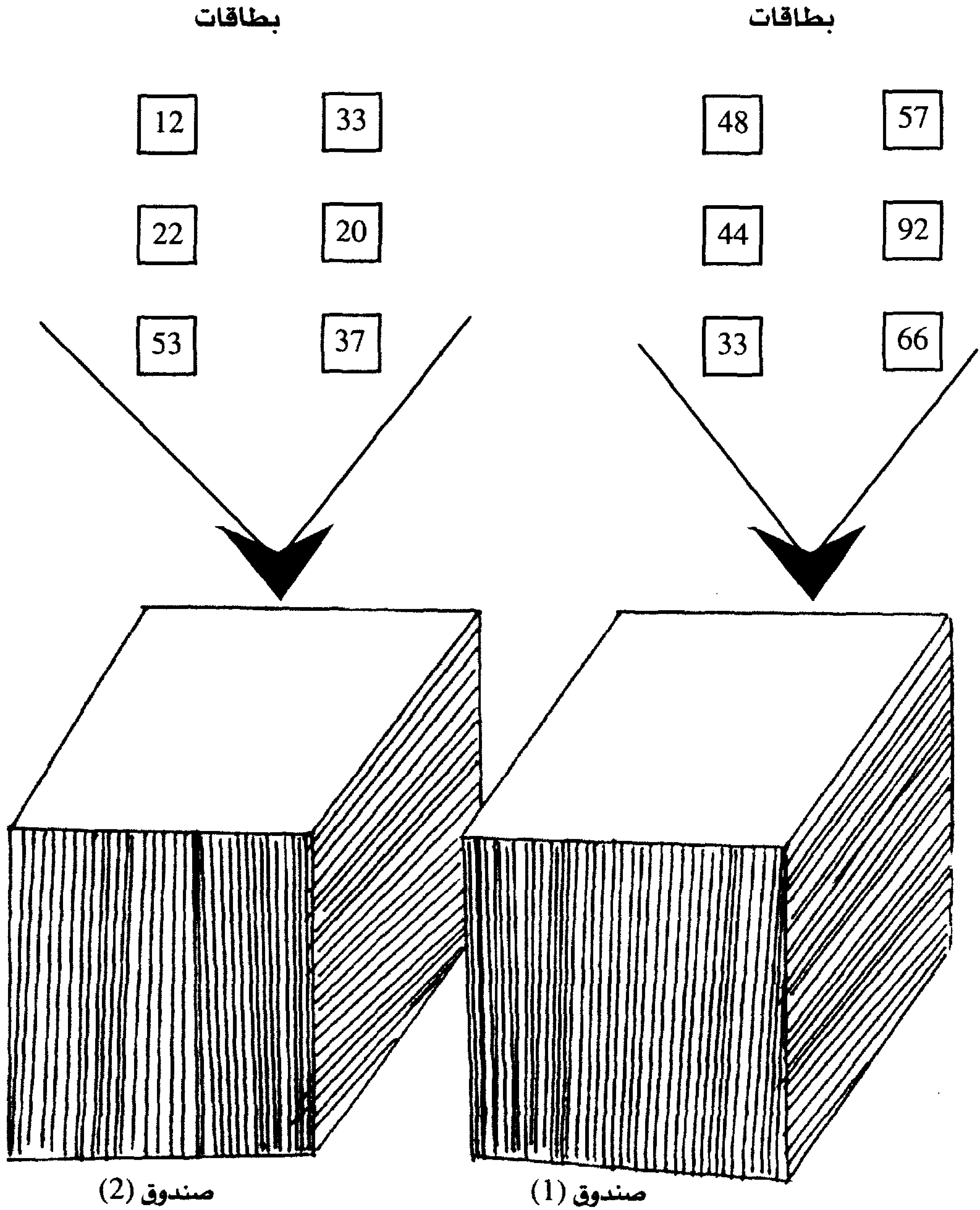
طريقة اللعب: نحتاج إلى مجموعتين تحتوي كل مجموعة على طالبين ومع كل مجموعة ورقة للإجابة.

نضع الصندوقين بين المجموعتين ثم نطلب إليهم أن تسحب كل مجموعة بطاقة من كل صندوق ويجري عليها مرة عملية جمع وفي المرة الثانية عملية طرح.

وتكون اللعبة ضمن وقت يحدده المعلم والفريق الفائز هو الفريق الذي يجري أكبر عدد من العمليات على الأعداد المسحوبة بشكل صحيح.

ملاحظة: يمكن استخدام صندوق الطباشير كي نضع فيه البطاقات.

نموذج يوضح شكل اللعبة:



136: مربعات الأعداد الزوجية (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعرف الطالب إلى الأعداد الزوجية.

2- المتعة والتسلية.

الفئة المستهدفة: الأطفال من سن (9 - 10) سنوات.

من الصف الثالث الأساسي والرابع الأساسي.

وصف اللعبة: اللعبة عبارة عن قطعة من الكرتون (نصف الكرتونة المعروفة) حوالي (50 × 50) سم ويرسم عليها مربع مقسم إلى (10) أعمدة و (10) صفوف وبالتالي يتكون عندنا (100) مربع صغير. يحتوي كل مربع على عدد أي يكون لدينا (100) عدد منها ما هو زوجي ومنها ما هو فردي.

طريقة اللعب:

نحتاج إلى أربعة طلاب كل طالبين في مجموعة بحيث تحصل كل مجموعة على نموذج للعبة. وتعطى كل مجموعة وقت كاف من قبل المعلم، ثم يطلب إليهم تظليل المنطقة أو المربع الذي يحوي العدد الزوجي. والمجموعة التي تنتهي أولاً تعتبر هي المجموعة الفائزة.

ثم يقوم المعلم بعرض الشكل المتكون أمام الطلاب ليقوم هو والطلاب بدور الحكم ويحكم على الفريق الفائز من الشكل المتكون مثل كلمة صح.

ملاحظة: يمكن تطبيق هذه اللعبة في تعليم الأعداد الفردية والأعداد الزوجية والفردية الأولية حيث يتم تقويم الطلاب من خلال اللعبة.

نموذج اللعبة:

الكلمة المتكونة هي: صح

51	33	21	19	17	15	11	7	5	3
33	43	63	57	49	71	41	55	57	73
71	31	33	77	51	53	91	33	77	91
98	36	62	85	57	83	4	20	2	81
61	59	6	57	22	61	12	53	6	51
30	28	18	4	58	44	16	8	10	63
20	47	41	23	71	21	73	69	55	67
8	16	22	51	27	91	97	21	93	41
41	23	53	29	19	23	21	79		51
99	7	17	19	23	83	77	41	61	87

137: بنك النقود (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعرف الطالب على فئات النقد المحلية.

2- أن يجري الطالب عمليات جمع على الفئات النقدية المختلفة.

الفئة المستهدفة: طلاب الصف الثالث (8 سنوات)

وصف اللعبة:

اللعبة عبارة عن قطعة من الكرتون (100 × 50) سم، نقوم بوضع ثلاثة جيوب معتمة يحتوي الجيب الأول على عدة دنانير، والجيب الثاني على مجموعة فئات العشرات، والجيب الثالث على مجموعة من فئات النقد القروش ويكتب على كل جيب محتواه. وأسفل هذه الجيوب الثلاث يوجد جيوب أخرى شفافة وبينها إشارة (+) ونحتاج إلى كيس معتم يحتوي على مجموعة أشياء وقد وضع عليها بطاقات تمثل أسعارها لتمثيل دور محل لبيع المواد.

طريقة اللعب:

نحتاج إلى (6) لاعبين في كل فريق (3) لاعبين يوزعون على شكل بائع ومشترٍ وأخر موظف بنك.

يقوم المشتري بسحب قطعة من الكيس الذي يحتوي على البضاعة ثم يسأل البائع: كم هذا الدب (على سبيل المثال) يا عم؟ يقرأ البائع السعر ثم يرد عليه (على سبيل المثال): بـ (3) دنانير و(65) قرشاً.

يقوم موظف البنك بتمثيل العملية على لوحة البنك وذلك بوضع المبلغ المطلوب من رصيد المشتري وتمثيله في الجيوب الشفافة.

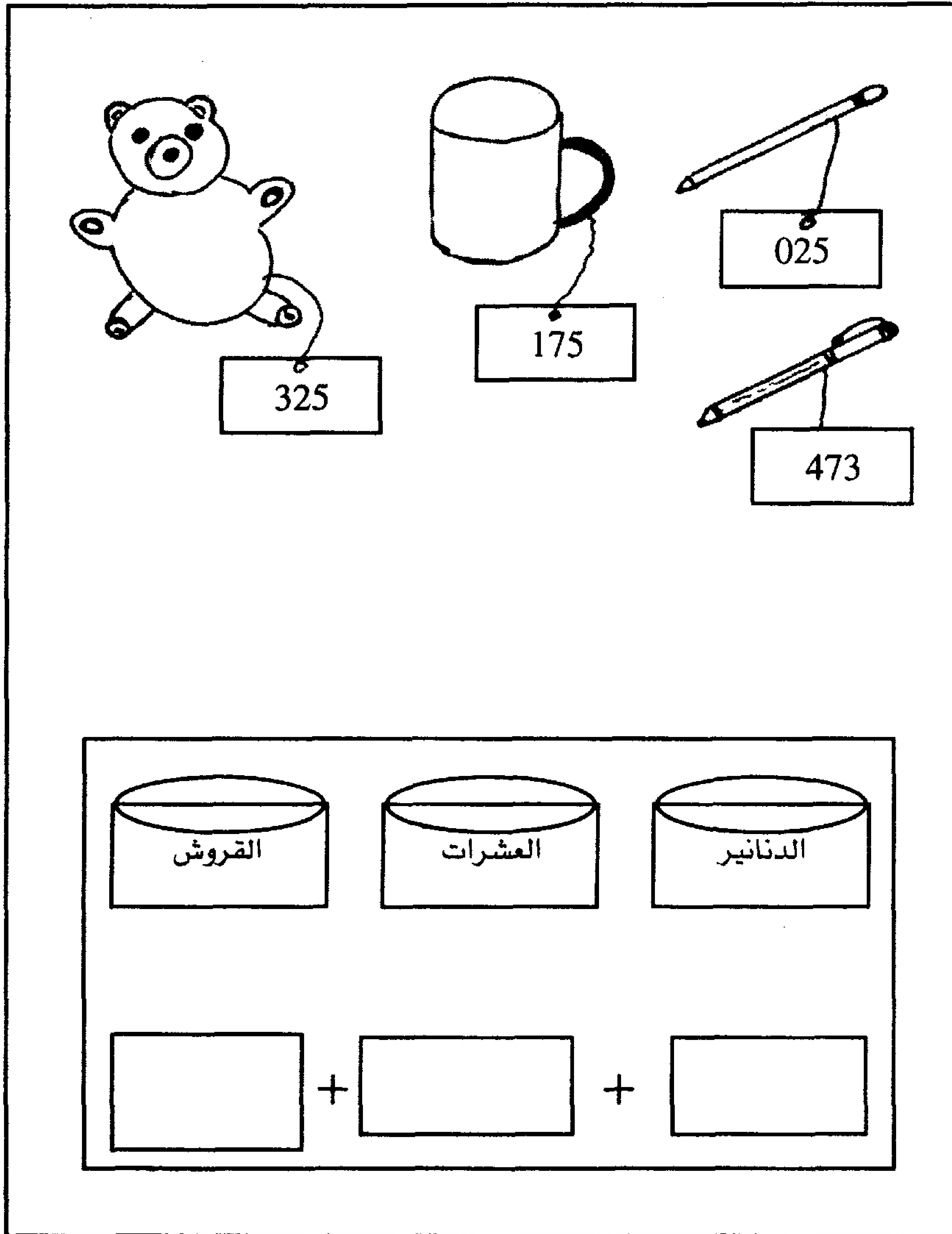
ثم يسأل المشتري البائع: هل يكفي هذا المبلغ يا عم؟ ...

إذا كان المبلغ صحيحاً يقول البائع نعم.

وفي هذه الحالة يحصل الفريق على (3) علامات وإذا حصل خطأ يقوم الحكم "المعلم" بإنقاص علامة الفريق حسب ما يراه مناسباً وهكذا تتم اللعبة بين الفريقين.

وتحدد اللعبة بإجراء خمس عمليات بيع وشراء على سبيل المثال وتحسب العلامة في نهاية اللعبة ويحدد الفريق الفائز.

نموذج لرسم توضيحي يمثل لعبة بنك النقود:



138: الأعداد (الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

1- أن يتعلم الطلبة العد بشكل صحيح من (1 - 10) بالبطاقة المنقطة.

2- أن يتعرف الطلبة إلى الرقم العددي المقابل لعد النقاط والربط بينها ...

3- أن يجيد الطلبة استخدام إشارتي (+ و -) في تكوين الأعداد ...

الأدوات اللازمة لتحضير اللعبة:

نحتاج إلى عمل:

أ. مجموعة واحدة من البطاقات المنقطة من (خالية) إلى (عشر) نقاط.

ب. أربع مجموعات (أو حسب عدد المجموعات التي سيقسم إليها طلبة الصف) من بطاقات تحمل أرقاماً من (0 - 10) وعلى أن يكرر الرقم.

ج. أربع بطاقات تحمل الإشارة (+).

د. أربع بطاقات تحمل الإشارة (–) لاستخدامها أكثر من مرة.

كما هو موضح في الصفحة التالية...

ملاحظة: يمكن استبدال البطاقات المنقطة ب:

(أ) ورق لعب (الورق العادي) بعد إخراج الصور منه.

(ب) عملة معدنية.

(ج) أصابع اليد لجعل اللعبة سريعة.

كيفية ممارسة اللعبة:

(أ) تعطى البطاقات المنقطة لأحد الطلبة.

(ب) توزع البطاقات العددية بالشكل التالي:

من (0 - 4) لمقعد أي ثلاثة تلاميذ. ومن (5 - 10) للمقعد الذي يليه، وهكذا بقية المقاعد الآن.

(4) مجموعات توزع على (8) مقاعد.

(ج) تعطى ثلاث إشارات (+) لذوي المجموعات الصغيرة من (0 - 4)، وإشارات (–) لذوي المجموعات الكبيرة من (5 - 10).

طريقة تنفيذ اللعب:

يقف التلميذ حاملاً البطاقات المنقطة في منتصف الصف أمام التلاميذ ويخرج بطاقة ولتكن مثلاً (5). المجموعات الصغيرة ليس عندها رقم (5)، إذاً ستضطر لاستخدام إشارة (+) فيقومون بتركيب (4 + 1) أو (2 + 3) ليحصلوا على الناتج. وبعد قليل تصيح المجموعة نحن، فيقوم المعلم بمشاهدة العملية.

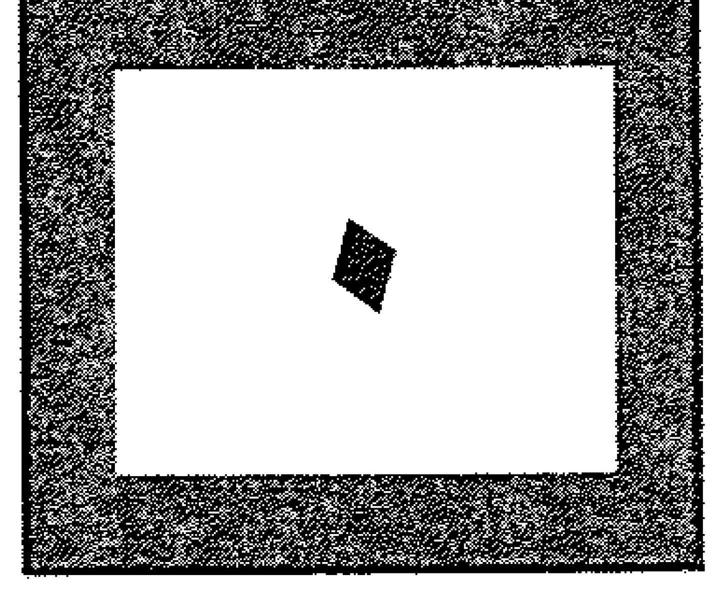
وأما المجموعات الكبيرة: ستضع الرقم (5) مباشرة أمامها.

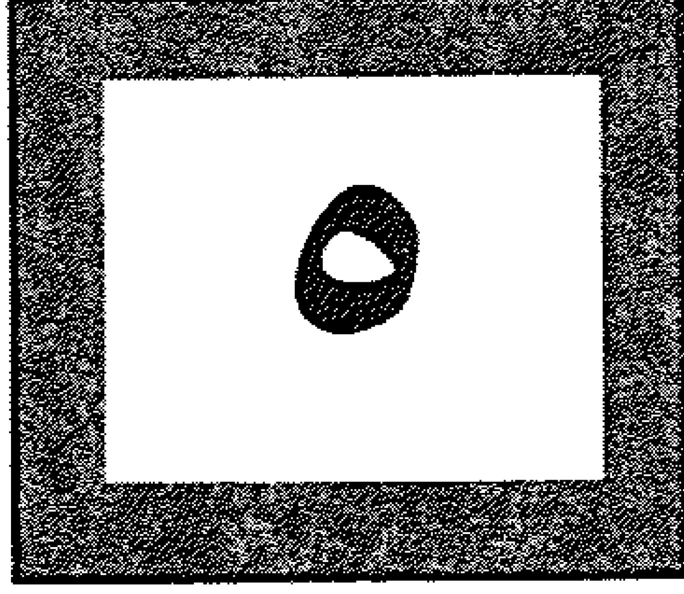
أما إذا عرض التلميذ بطاقة تحمل (3) نقاط ستضع المجموعات الصغيرة مباشرة أمامها رقم (3).

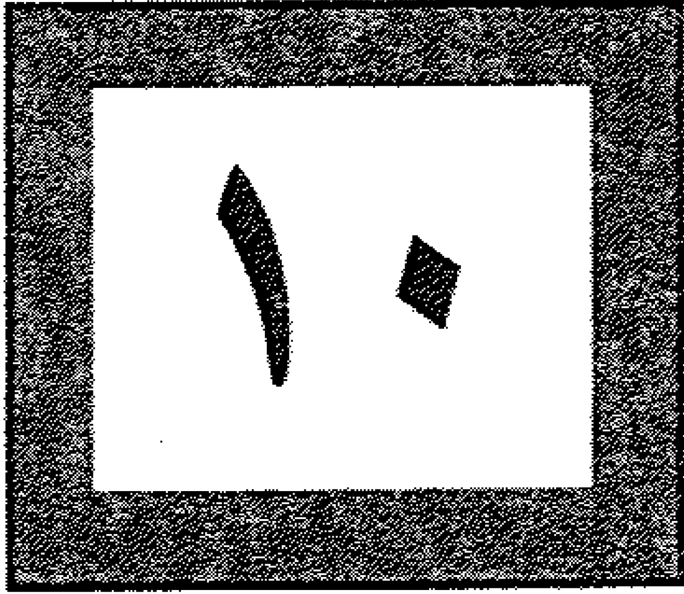
لكن المجموعات الكبيرة ستضطر إلى استخدام إشارة (–) للحصول على الرقم (3).

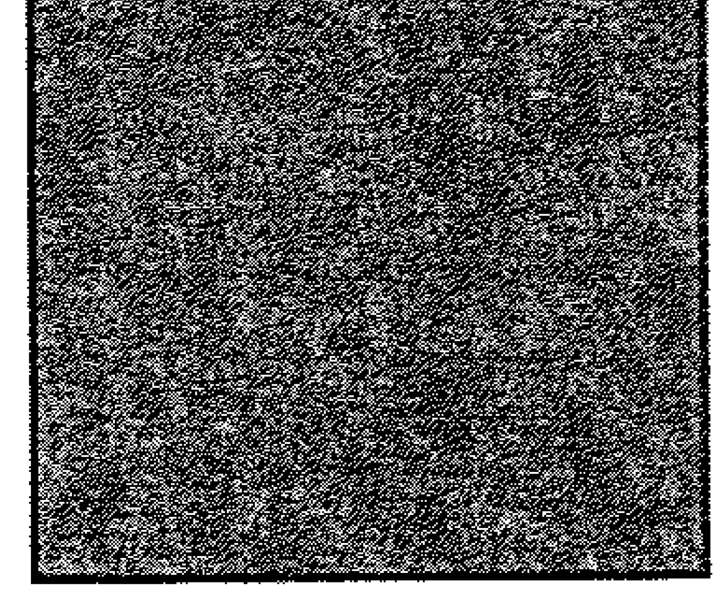
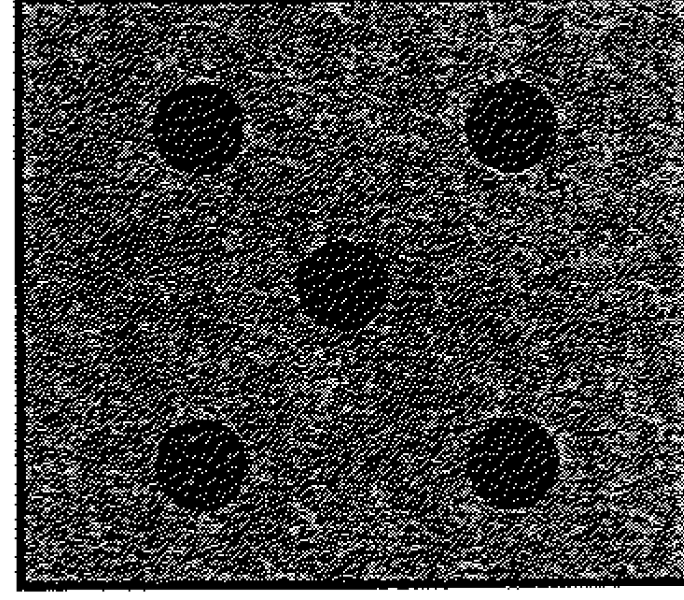
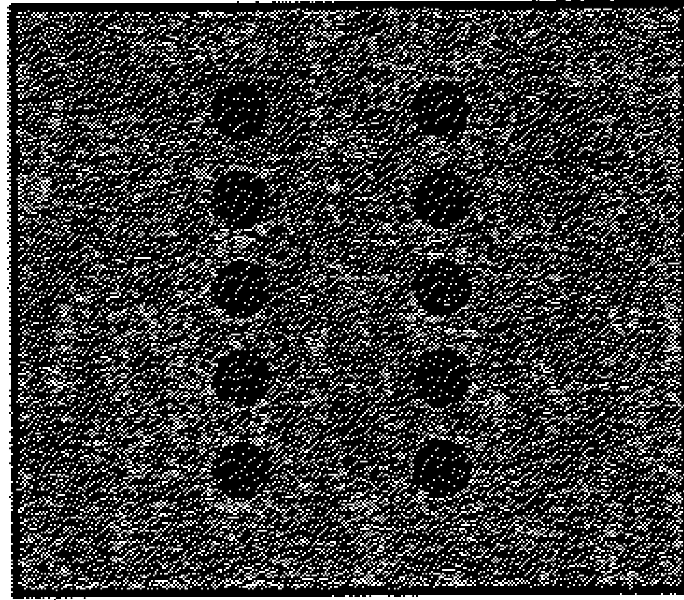
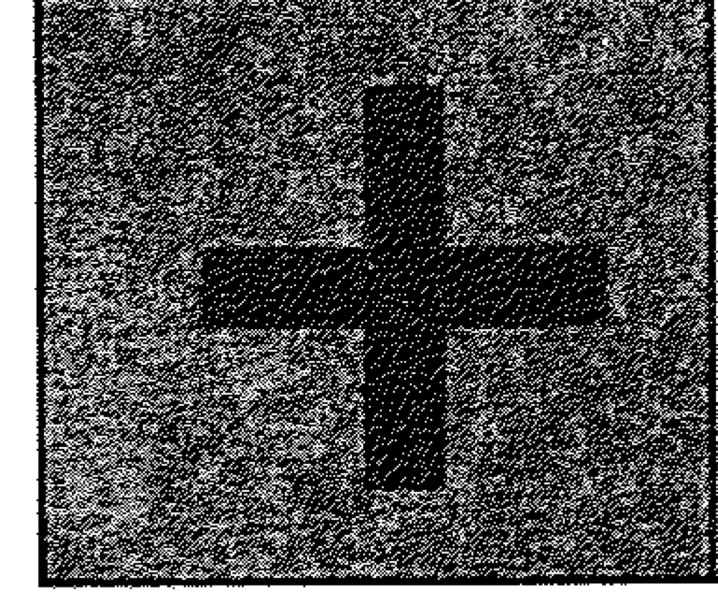
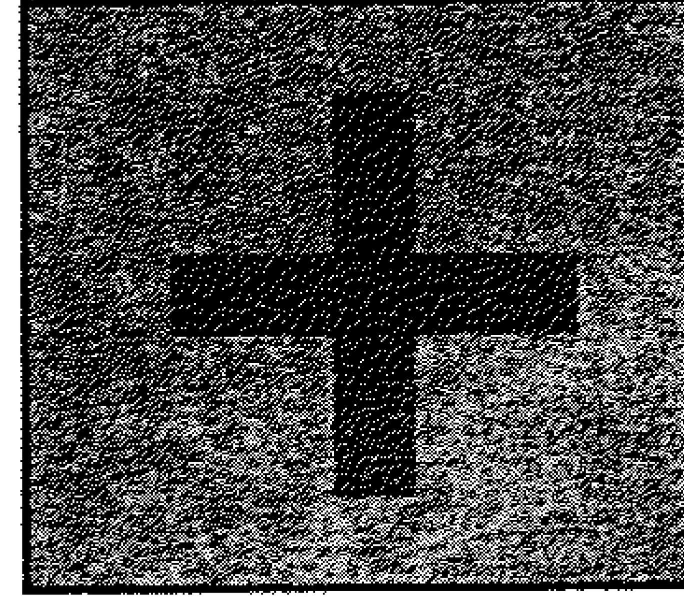
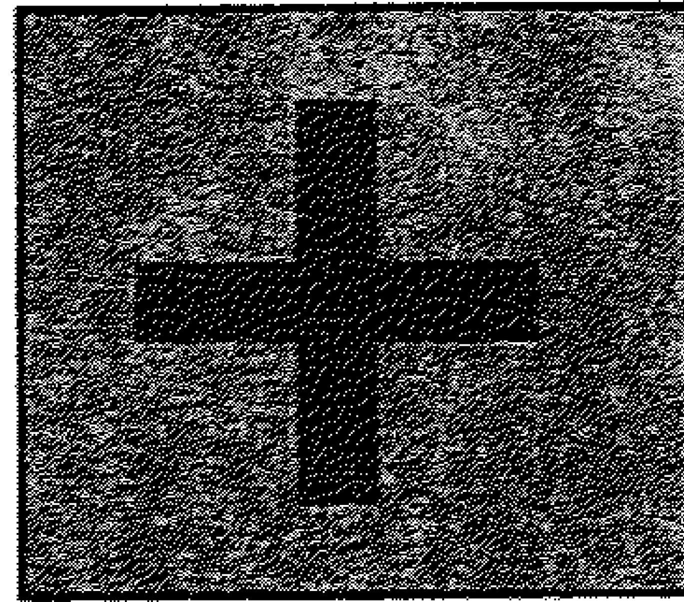
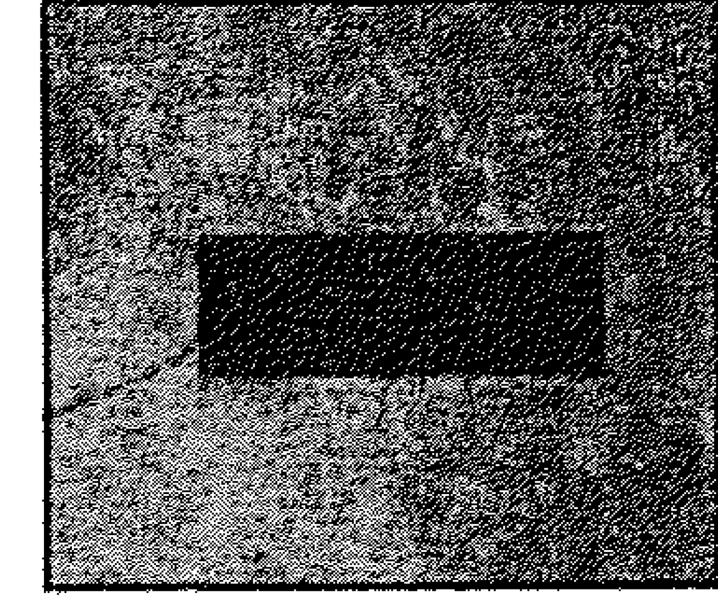
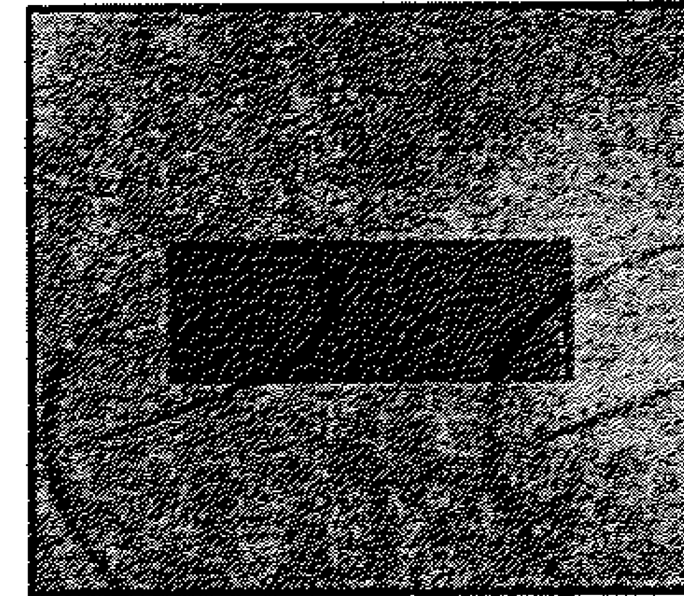
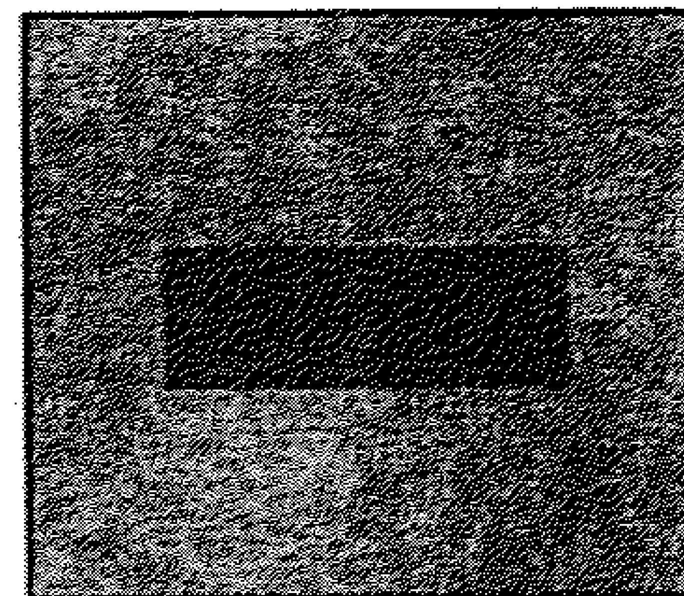
مثال توضيحي آخر:

للحصول على رقم (10) للمجموعة الصغيرة عليها أن تقوم بتركيب (4 + 3 + 2 + 1) يمكن للمعلم شرح ذلك مسبقاً بشكل عملي باستخدام الطباشير مثلاً . . . .







139: لعبة الألغاز التربوية (الصباغ ونوفل، 1999 : 45)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

1- تنمية التفكير.

2- التدرب على الجُمل الرياضية المتساوية.

3- التدرب على عملية الجمع.

المستوى: طلبة الصف الاول والثاني والثالث الأساسي.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

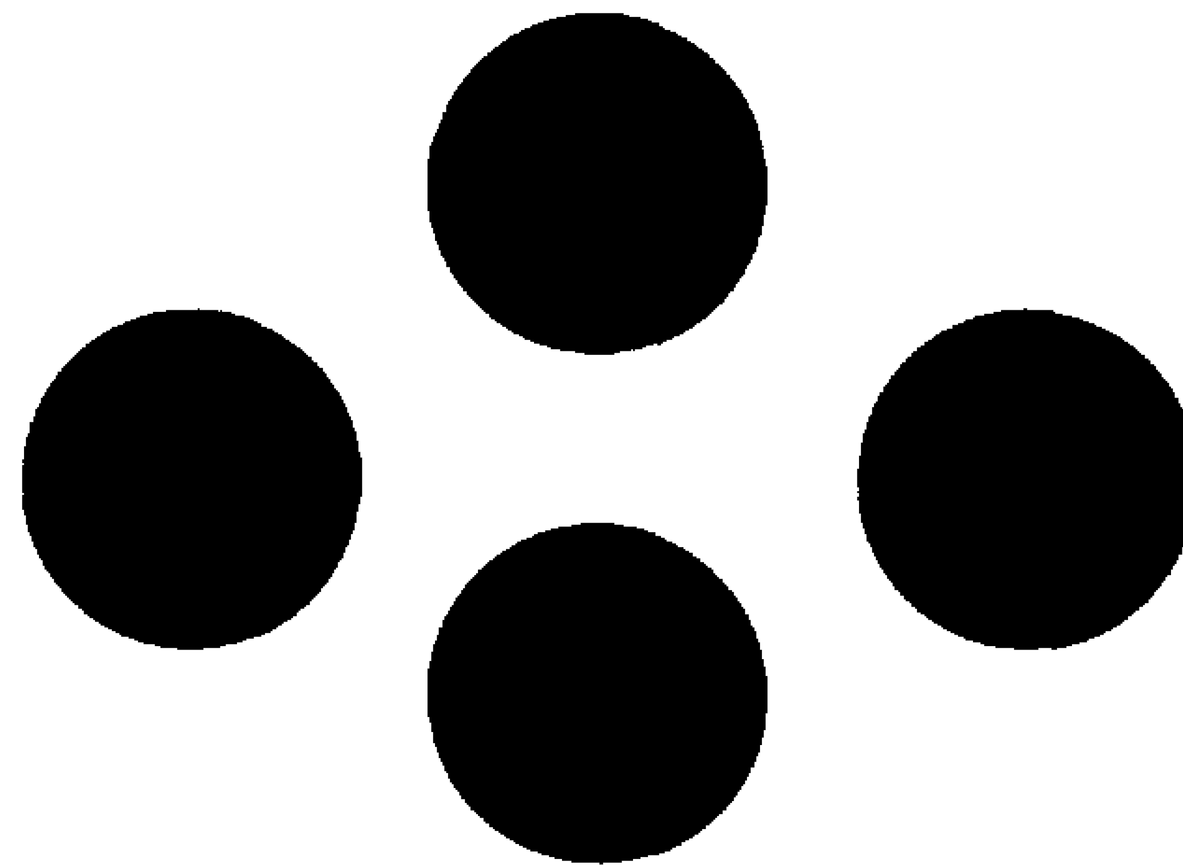
كرتون مقوّى، ورقة، قلم.

طريقة اللعب: هذا النوع من الألعاب يتدرج في عدة مستويات:

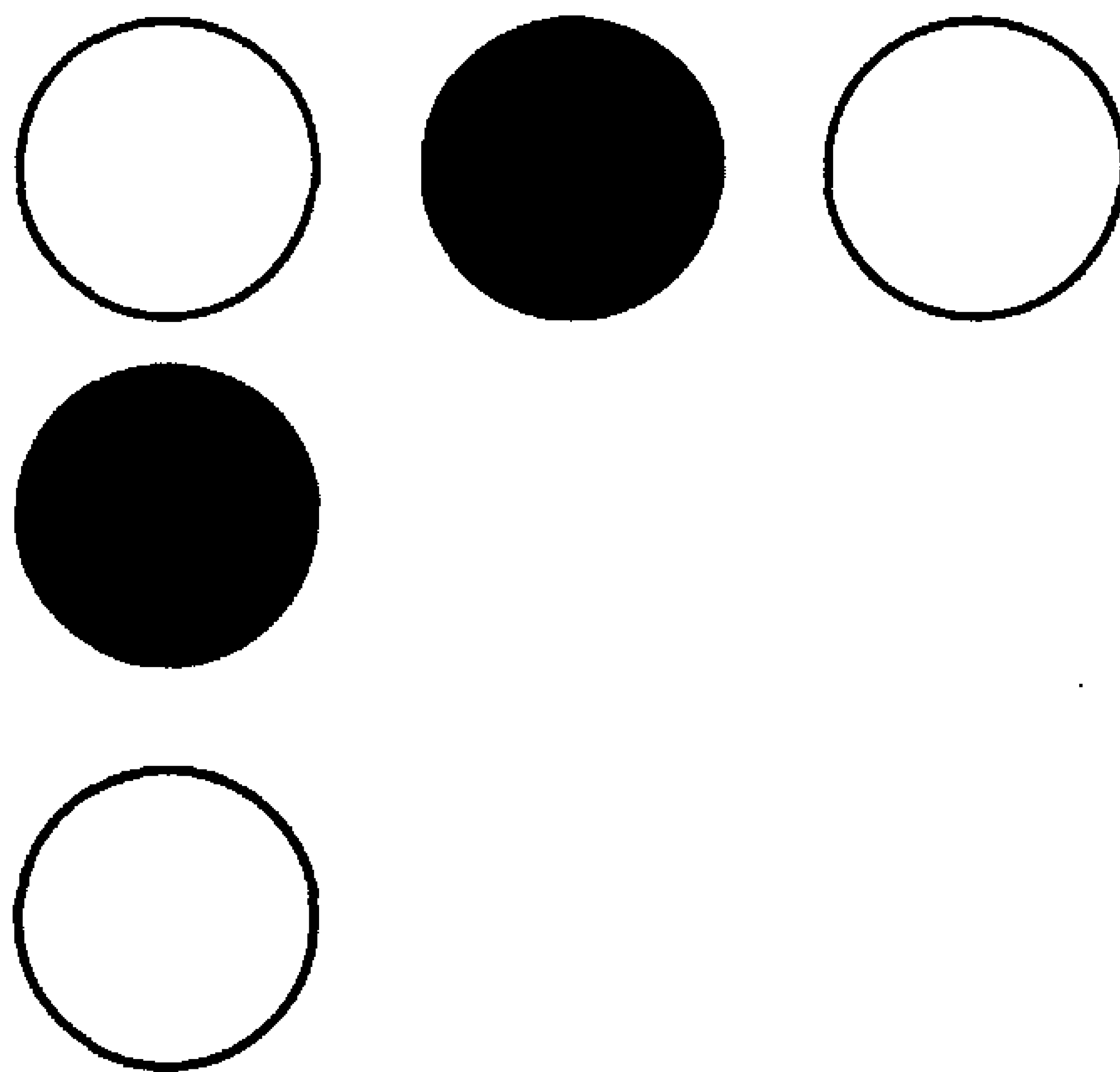
المستوى الأول: الصف الأول

1- لديك الأعداد 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، هل يمكنك ترتيبها أفقياً وعمودياً في الدوائر بحيث يكون المجموع (5)؟

2- لديك الأعداد 5 ، 6 ، 7 ، 8 ، هل يمكنك ترتيبها أفقياً وعمودياً في الدوائر بحيث يكون المجموع (13)؟



المستوى الثاني:



1- لديك الأعداد 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5 ، هل يمكنك ترتيبها في الدوائر بحيث يكون مجموعها الأفقي والعمودي

في المرة الأولى (8)

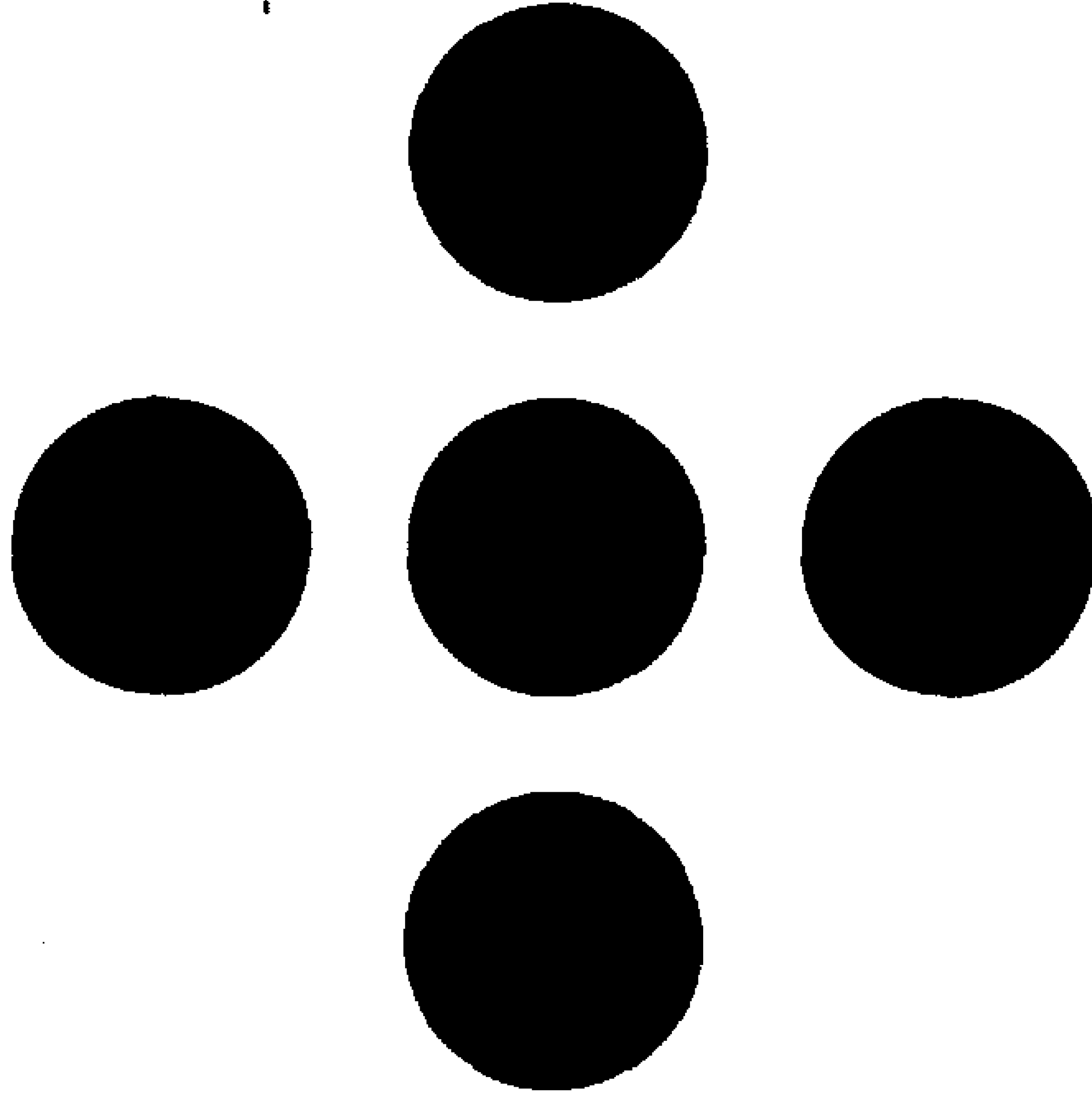
في المرة الثانية (9)

المستوى الثالث:

1- لديك الأعداد 2 ، 4 ، 6 ، 8 ، 10 ، هل يمكنك ترتيبها في الدوائر بحيث يكون مجموعها الأفقي والعمودي

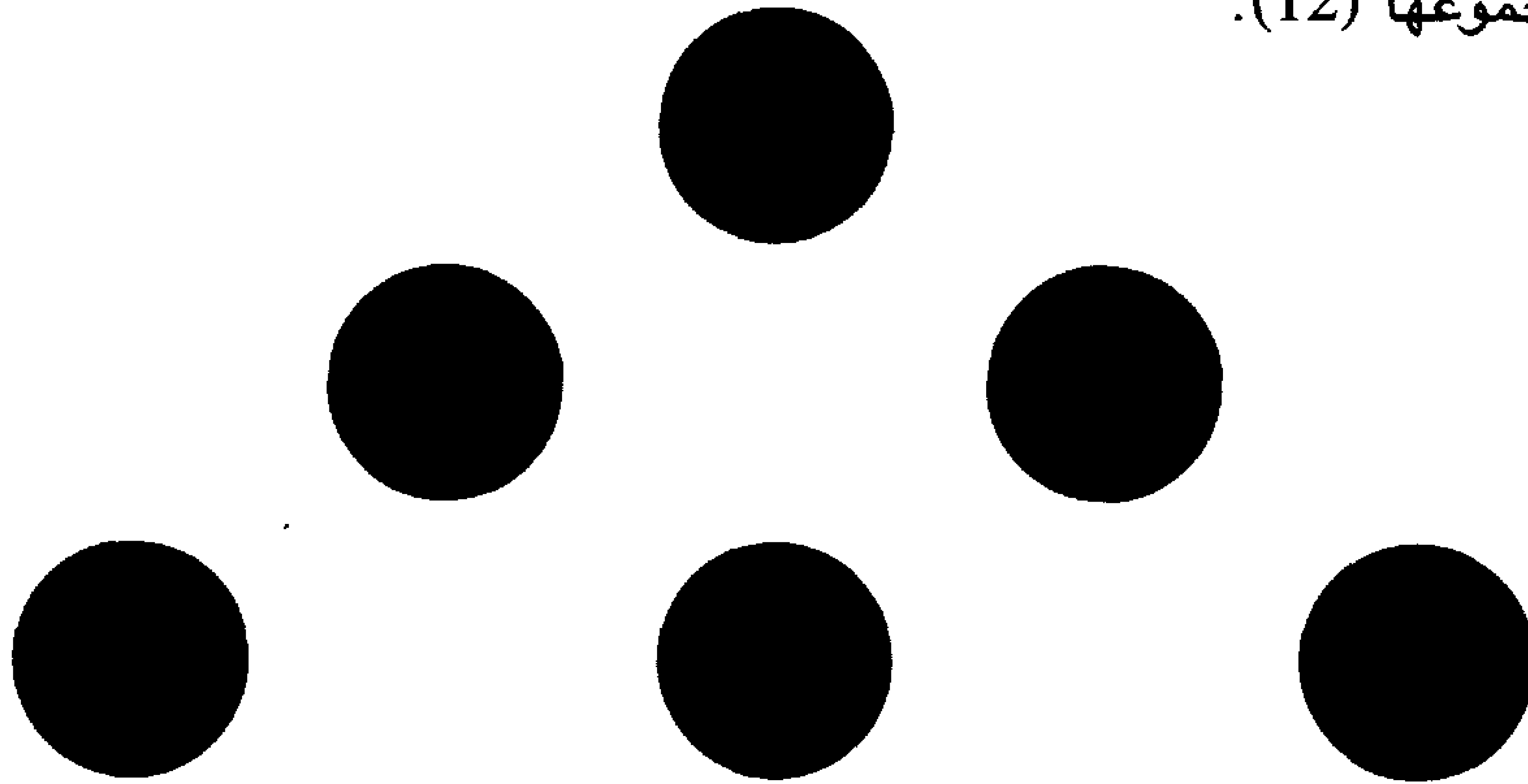
في المرة الأولى (16)

في المرة الثانية (18)



المستوى الرابع:

1- لديك الأعداد 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5 ، 6 ، هل يمكنك ترتيبها في الدوائر قطرياً أو أفقياً بحيث يكون مجموعها (12).



المستوى الخامس:

1- لديك الأعداد 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5 ، 6 ، 7 ، هل يمكنك ترتيبها في الدوائر أفقياً أو عمودياً أو قطرياً بحيث يكون مجموعها (12).

140: المربعات الملونة لاتقان مهارتي الجمع والطرح (ابو زعيتر، 1988 : 17)

الهدف من اللعبة: التدرب على عمليتي الجمع والطرح.

عدد اللاعبين: أربعة

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

لوح من الأبلكاج مقسم الى مربعات اربعة كل مربع بلون معين ومعها 16 حجر نرد وحجر زهر.

طريقة اللعب:

1- يرمي الطالب الاول حجر الزهر عدة مرات الى أن يحصل على الرقم "6" عندها يستطيع أن يضع حجرا من أحجار النرد الخاصة به في الرقم (1) بعد أن تكون جميع احجاره مجتمعة في المربع الذي باتجاهه. بعد ذلك يسير حسب الأسهم الموضحة حتى يصل الى مكان البداية.

2- الفائز من تصل جميع احجاره الاربعة الى المربع الذي يتوسط اللوحة.

3- يمنع تعدي الحجر الموضوع في الرقم (1) المخصص لكل لاعب ويجب التوقف حتى يتحرك من مكانه المخصص اما اذا كان موجوداً في المربعات الاخرى فيمكن طرده من مكانه الى المربع المخصص له.

141: لعبة قطع النهر (الصباغ ونوفل، 1999 : 14)

الهدف من اللعبة: التدرب على الطرح ضمن 18.

مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من:

كرتون، حجري نرد أحدهما عليه الأوجه من عدد 13-18، والآخر حجر نرد عادي، علامتان، زران.

المستوى: الصف الأول والثاني الأساسي.

طريقة اللعب:

1- يرمي اللاعب حجري النرد ثم يجد الفرق بين العددين الظاهرين (الأكبر - الأصغر).

2- اذا كان ناتج الرمية الأولى مطابقاً لأحد الاعداد الموجودة على الحجر الأول يضع علامته على ذلك الحجر.

3- ينتقل الى الحجر الثاني اذا طابق ناتجه احد الارقام الموجودة على الحجر في الرمية الثانية والثالثة وهكذا.

4- الفائز هو الذي يقطع النهر أولاً.

مثال:

النهاية	13 5 8 17 10	18 7 5 12 14	2 3 11 9 7 5	البداية

142: "كم نقاطك"(الحيلة، 2004)

الأهداف المتوخاه من اللعبة:

- مساعدة الطالب على فهم عملية الضرب.
- تثبيت حقائق الجمع لدى الطالب.

متطلبات اللعبة: - مجموعة أوراق الشدة بدون جوكر (1-5).

- ورقة، وقلم لرسم الخطوط.

الصف: الأول ، الثاني ، الثالث.

طريقة اللعبة:

1- اختيار كروت الشدة ذات الأرقام (1-2-3-4-5) على اعتبار القص هو الرقم واحد.

2- تبدأ اللعبة بخلط أوراق الشدة ثم نطلب من الطالب أن يختار كرتاً، ولنفترض أنه اختار الرقم (4).

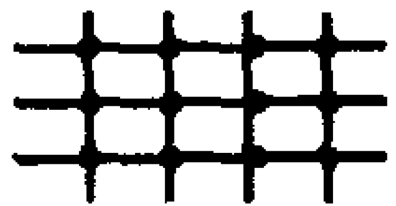
3- يكون على الطالب أن يرسم (4) خطوط عمودية على ورقته كما يلي

4- نطلب منه أن يسحب كرتاً آخر، فلنفترض أنه سحب الرقم (3).

5- يكون على الطالب أن يرسم (3) خطوط أفقية فوق الخطوط السابقة كالتالي:

6- نطلب من الطالب أن يوضح خطوط التلاقي بين الخطوط.

7- نطلب من الطالب عد النقاط فكان الناتج (12) وهو ناتج عملية الضرب للمسألة الحسابية (4 x 3 = 12).



مثال آخر:

إذا سحب طالب ورقة القص ثم سحب كرتاً آخراً وكان القص أيضاً فينتج لديه خطان متقاطعان فيكون لديه نقطة تلاقي واحدة وهي الناتج (1 = 1 x 1).

* الطالب يمر بمراحل عند تكرار ممارسته لهذه اللعبة، فهو يمر بالمرحلة الأساسية وهي:

أ- جمع نقاط التلاقي للتوصل إلى أن: (12 = 3 x 4).

ب- يمر بمرحلة متقدمة وذلك بالنظر إلى سطر واحد حيث يجد فيه (4) نقاط ويقول: لدينا 3 سطور (12 = 3 x 4).

فهكذا يرتقي الطالب بمفوم الضرب تدريجياً من تلقاء نفسه، فهذه اللعبة ليست طريقة لحفظ جداول الضرب، وإنما تساعد الطالب على التوصل إلى الجواب الصحيح في حالة نسيانه مثلاً الناتج (7 x 6)، فهو عاجلاً أم آجلاً يجب أن يحفظ جداول الضرب.

143: الولد العجيب (الحيلة، 2004)

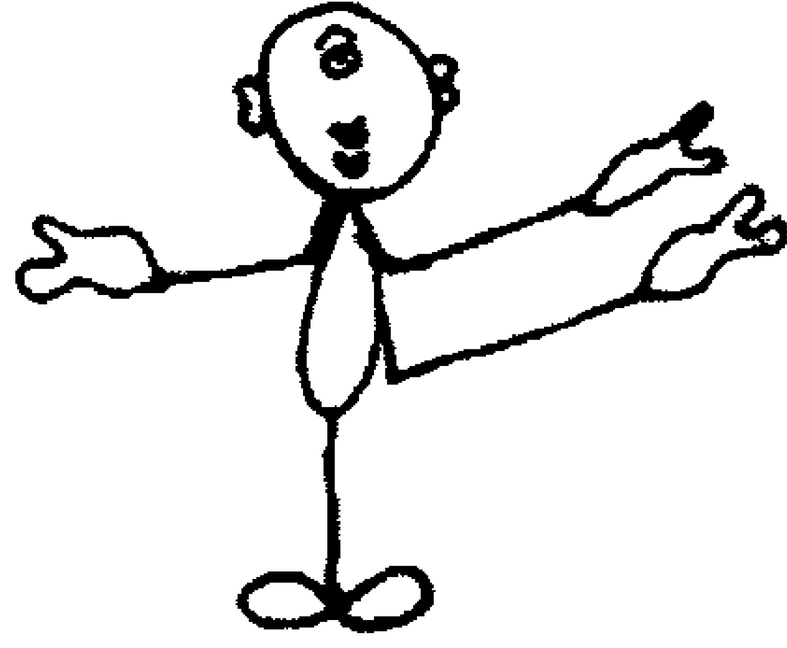
الهدف من اللعبة: أن يتقن الطالب عملية الضرب

متطلبات اللعبة: ورقة، وقلم، ورسم كاريكاتيري للعبة خيالية فتكون من عين واحدة وفمان، وأذنان، وثلاثة أذرع في كل منها يدلها إصبعان، ساق واحدة فيها قدمان.

الصف: الثاني ، الثالث.

طريقة اللعب: هذا هو الولد العجيب له عائلة مكونة من أب ، أم ، أخ ونستخدم سجل نقاط بأن نرسم صندوقاً يمثل كل فرد من أفراد العائلة.

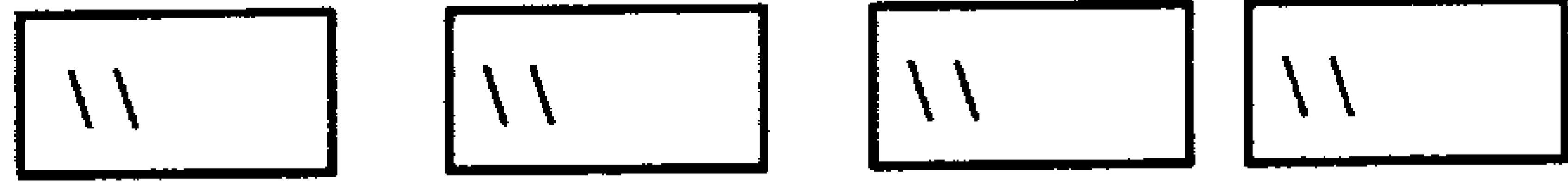
فمثلاً: إذا أردت أن تعرف عدد الأفواه نرسم شرطتين في كل صندوق فإذا طلبنا من طفل أن يعد الشرطات نلاحظ:



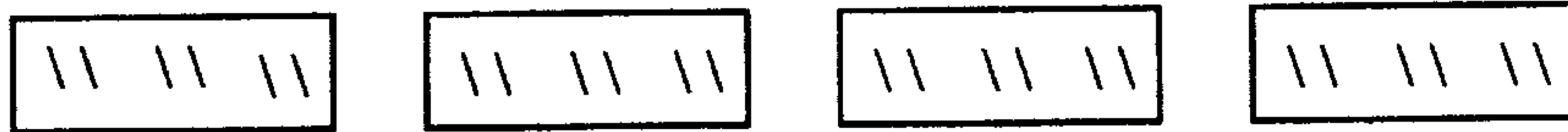
1- الأطفال الصغار يعدون شرطة شرطة.

2- الأكبر سناً سيعدون اثنين اثنين.

3- والأكبر سيلاحظون وجود (4) مجموعات من (2) يعني (4 x 2).



وهكذا بالنسبة لعدد الأصابع فسوف يتدرج العد من شرطة شرطة ← ستة ستة ← 4 مجموعات من (6) أي (6 x 4 = 24).



* يمكن توسيع هذه المسألة الحسابية في مرحلة متقدمة وذلك باختراع جديد وهو الأخ التوأم للولد العجيب، ثم نقوم بطرح الأسئلة بالطريقة نفسها السابقة للتوصل إلى عدد الأقدام والآذان.

144: العَدُّ بالقفز (الحيلة، 2004)

الهدف من اللعبة: مساعدة الطالب على حفظ جداول الضرب وذلك بالعد بالقفز.

متطلبات اللعبة: ورق، وقلم، وأقلام تلوين.

الصف: الثاني، والثالث.

طريقة اللعب:

1- يبين المعلم لطلابه أنه سيرسم رسماً بطريقة العد بالقفز وفي هذه المرة سيعد أربعة أربعة حتى يصل إلى 40 وفي كل مرة يرسم رقماً يضع بجانبه نقطة ويبعثر الأرقام في أنحاء الورقة.

2- يقوم المعلم بإيصال النقاط مع بعضها بعضاً فيبدأ بـ (4) ثم يصلها بـ (8) إلى أن يصل إلى (40) ثم يصلها مرة أخرى بـ (4) وخلال توصيله بين النقاط يردد جدول (4).

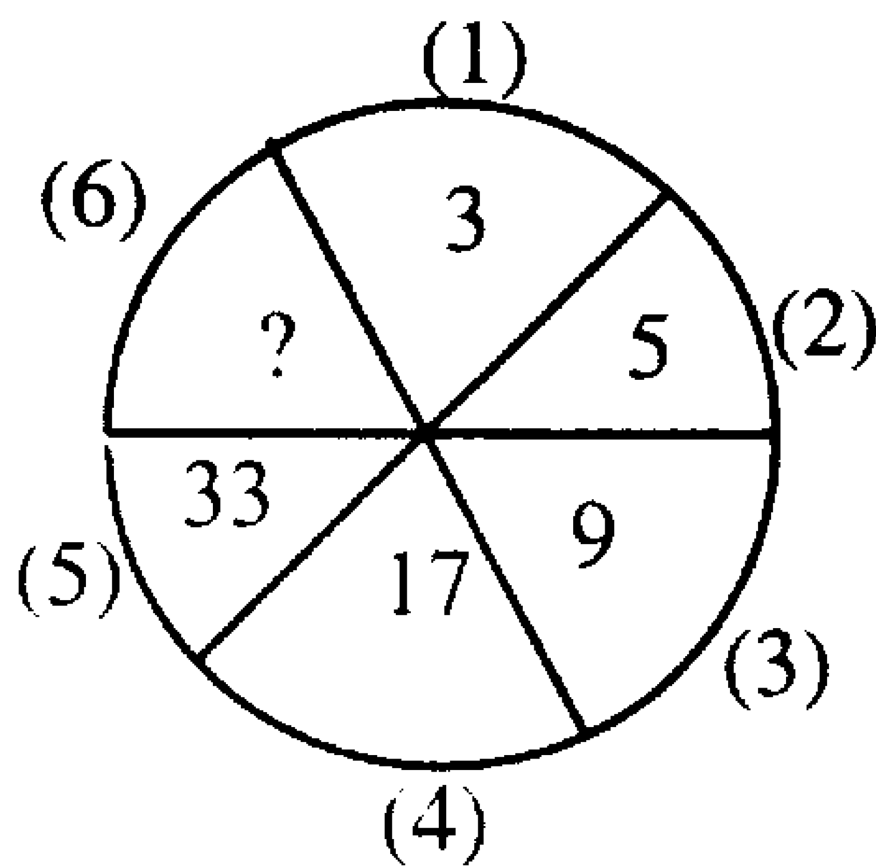
3- يتشكل لدى المعلم في النهاية تصميماً يبدأ بتلوينه بألوان مختلفة، وهذا يشجع الطلاب على أن يرسموا رسماً يطابق رسم المعلم.

4- يطلب المعلم من الطلاب أن يختاروا رقماً، فلنفرض أنهم اختاروا من (3 ← 30) جدول (3).

5- خلال كفاية الطلاب للأرقام توقف طالب عند الرقم (6) فيقول المعلم للطالب أضف (3) إلى (6) حتى يكمل الشكل ومن ثم يلونه.

فالطالب بذلك لعب واستمتع وتعلم في الوقت نفسه ولن يواجه صعوبة في تعلم وحفظ الجداول في الصف الثالث.

145: البحث عن الرقم المفقود (الحيلة، 2004)



الهدف من اللعبة: التدرب على العمليات الحسابية.

طريقة اللعب:

- يرسم ولي الأمر الشكل المجاور على قطعة من الكرتون.
- يطلب ولي الأمر من طفله النظر إلى الشكل بدقة.

وينظر إلى مكان الرقم المفقود.

- يطلب من الطفل استخدام جميع العمليات الحسابية من أجل إيجاد الرقم المفقود.

146: لعبة المطابقة (الصباغ ونوفل، 1999 : 27)

الهدف من اللعبة: ضمن مستويين

الفئة المستهدفة: الصف الأول والثاني والثالث الأساسي.

المستوى الأول: مطابقة الأشكال الهندسية.

المستوى الثاني: تنمية التفكير.

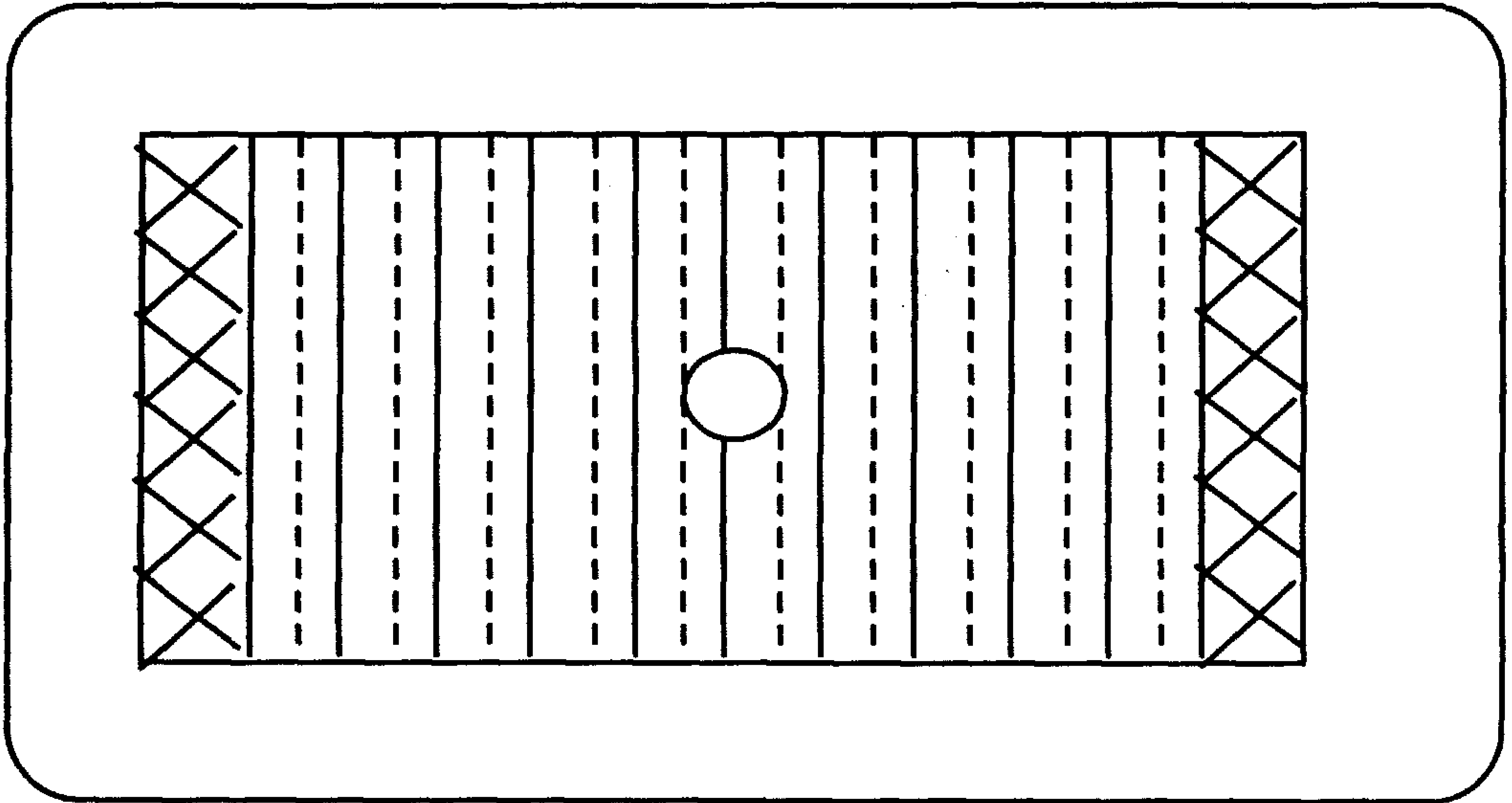
مكونات اللعبة: تتكون اللعبة من: لوحة من الكرتون المقوّى، (كما هو موضح في الصفحة التالية).

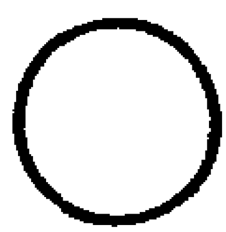
عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان على الأقل.

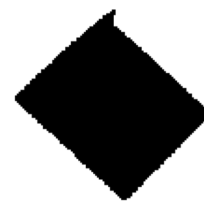
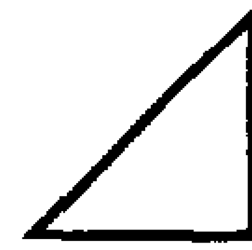
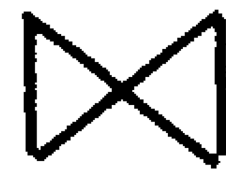
طريقة اللعب:

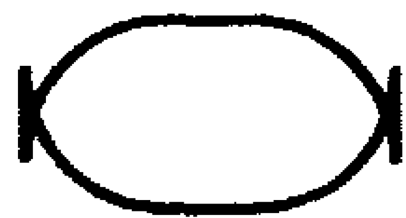
توزع الأشكال بالتساوي ويترك للاعبين الفرصة لمطابقة الأشكال الهندسية المطابقة لأشكال موجودة على الرسم، واللاعب (الفريق) الفائز هو الذي ينتهي أولاً من مطابقة أشكاله، (تكون محددة بزمن معين)..

ملاحظة: يمكن تطويرها حسب المستوى من خلال تطوير أنواع أخرى من اللوحات قد تحوي أعداداً أو جملاً متكافئة.

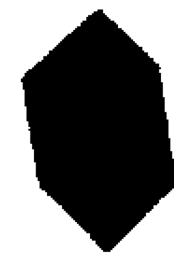
















الموضوع الرابع عشر

الألعاب الشعبية ونماذج منها

(★) الأهداف التعلمية.

(1) الألعاب الشعبية الحركية.

(2) نماذج من الألعاب الشعبية الحركية.

(3) الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية.

(4) نماذج من الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية.

(5) الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية.

(6) نماذج من الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية

(★) تدريبات.

(★) نشاطات.

(★) اختبار تقويمي.

10. لعبة الحج بج من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية
ب. الإيهامية
ج. الترويحية الرياضية
د. جميع ما ذكر

11. الألعاب الشعبية الحركية تسهم في :

أ. بناء البعد الجسمي للأطفال
ب. بناء الجانب العقلي والمعرفي
ج. إنماء الاتجاهات الأخلاقية
د. جميع ما ذكر

12. يساعد اللعب الإيهامي والتمثيلي الشعبي على :

أ. التعبير عن مشاعره الداخلية .
ب. إقامة النموذج والشخصيات والأفكار التي يرغب فيها .
ج. التعبير عن الموضوعات التي يخشون أن تحدث لهم .
د. جميع ما ذكر.

13. الألعاب التي تستدعي شيئاً من المنافسة والمهارة والتنظيم هي الألعاب الشعبية :

أ. الحركية
ب. الترويحية الرياضية
ج. الإيهامية التمثيلية
د. جميع ما ذكر

14. عندما يستمر الطفل مع زملائه في ممارسة الألعاب الشعبية فإنه ينمي:

أ. عضلاته
ب. ذاته
ج. قدراته الاجتماعية
د. جميع ما ذكر

15. لعبة الحيت حيت من الأمثلة على الألعاب الشعبية:

أ. الترويحية الرياضية
ب. الإيهامية
ج. التمثيلية
د. الحركية

16. اللعبة التي تعمل على تكامل شخصية الطفل ومن خلالها يختبر الطفل مهاراته، هي:

أ. لعبة الحجلة
ب. لعبة الدحلة
ج. لعبة الطاق طاقية
د. جميع ما ذكر

عزيزي الدارس،،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

✪ الأهداف التعلمية

عزيزي الدارس ،،، أرحب بك في الموضوع الأخير من هذا الكتاب، والذي يحمل عنوان "الألعاب الشعبية ونماذج منها"، وأتوقع منك بعد دراستك لهذا الموضوع دراسة تحليلية فاهمة، وتنفيذ التدريبات والنشاطات وأسئلة التقويم الذاتي المتصلة به، أن تكون قادراً على :

- التعرف إلى مفهوم الألعاب الشعبية وأنواعها وخصائصها.
- استخلاص أهمية الألعاب الشعبية وأثرها في إنماء شخصية الأطفال.
- استخلاص الدلالات التربوية التي تشتمل عليها أنواع الألعاب الشعبية المختلفة.
- توظيف اللعب الشعبي كمنهاج تربوي لتنشئة الأطفال وتربيتهم.
- تصنيف الألعاب الشعبية حسب النوع الذي تنتمي إليه.

تمهيد

الألعاب الشعبية هي تلك الألعاب البيئية التي يمارسها الأطفال في بيئاتهم المختلفة بصورة عفوية، ودونما إشراف من أحد، ودونما تعليم منظم أو شروط مسبقة، وهي تراث ثقافي وتقليد اجتماعي يتناقله الأطفال جيلاً بعد جيل، بغض النظر عن مواقف الكبار من حولهم، إنها مجرد ألعاب يمارسها الأطفال في الهواء الطلق، والشوارع والحارات والساحات العامة والحقول، بل وأمام بيوتهم وداخل ساحاتها وغرفها.

إن الألعاب الشعبية ليست ألعاباً فوضوية، بل هي ألعاب عفوية تنظم بصورة ذاتية، وتخضع لقوانين ومبادئ وشروط، يلتزم بها اللاعبون بعقد أخلاقي ذاتي غير مكتوب بل متفق على شروطه بصورة تلقائية بين فئات الأطفال الذين يمارسون اللعب داخل البيئة. وهذه الألعاب تنقل إلى الأجيال عن طريق المشاهدات المباشرة مرة.والمشاركة الجزئية في بداية الأمر مرة أخرى، وتستمر المشاركة تدريجياً إلى أن يصبح الطفل مشاركاً فعلياً في جميع أنواع اللعب الشعبي التي يرغب فيها، أو يميل لممارستها مع الأطفال من أقرانه وأترابه.

وتتنوع الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال في بيئاتهم، وفيما يأتي وصف لبعض فئات أنواع الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال في بيئاتهم:

1 الألعاب الشعبية الحركية

عزيزي الدارس ،،، هل مارست الألعاب الشعبية في الحارة أو المدرسة؟، إن هذه الألعاب التي مارستها في طفولتك تحوي الألعاب الشعبية الحركية والتي تتضمن جميع أنواع الألعاب الحركية المتصلة بالجري والقفز والقذف والتسلق والمطاردة وتحريك الأطراف وباقي أعضاء الجسم والشد و التأرجح والتوازن والتصويب والمهارات الحركية الأخرى.

والألعاب الشعبية الحركية عديدة ومتنوعة ويمارسها الأطفال بطرق مختلفة تتفق مع خصائصهم النفسية الجسمية، ومن أهم هذه الألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة الأردنية ما يأتي (الخوالدة، 1987)

لعبة البلبل، الفنانة (الدبور)	لعبة الجلدة.
لعبة الحبلة.	لعبة دواحل الكبه.
لعبة البنانير المور.	لعبة الدقة.
لعبة الزقطة.	لعبة العصا .
لعبة التنطيط.	لعبة الطاقية والإبريق.
لعبة المغيطة والملطش.	لعبة العدس.
لعبة البالونات.	لعبة التأرجح التوازني.
لعبة حدرة بدرة.	لعبة الدائرة الحلزونية والبنانير.
لعبة البنانير طخة شبر.	لعبة البنانير والجوره.
لعبة الدولاب (الطوق).	لعبة السكينة والصبرة.
لعبة قفزة الأرنب.	لعبة الكت كت.
لعبة المجادي.	لعبة النطة أو لك يا إسكندراني.
لعبة البومة.	لعبة النطة الثلاثية.

إن معظم الألعاب الشعبية في هذه الفئة تقع في إطار أنماط اللعب الحركي الذي يتصل بالقفز و التسلق والجري والرمي والشد والتسابق والتوازن والمهارات الحركية. ويرجع ذلك إلى أن الطفل في هذه المرحلة من العمر يكون في حاجة ماسة إلى إنماء جسمه وعضلاته ووعيه لذاته الجسدية عن طريق الألعاب الحركية المختلفة التي تقع في إطار الألعاب الحركية الجسمية أو في إطار الألعاب التركيبة أو البنائية. وإن معظم ألعاب هذه الفئة لا تتم بصورة فردية بل تجري في إطار من الصيغة الجماعية التي تفرض على الطفل شيئاً من روح المنافسة والتغلب وإثبات الذات، ولذا فإن هذه الألعاب تدفعه إلى إظهار البراعة والمهارة والإتقان، ومحاولات التفوق على منافسه في الحالة الفردية أو الجماعية.

ومن خلال فئة الألعاب الحركية فإن الطفل يتعلم أشياء كثيرة تعود بالنفع على تكوين جسمه وذاته ووجدانه فيتعلم التعاون مع الجماعة وتقدير حقوقهم ويكتسب قواعد اللعب وأحكامه ويحترم

القوانين و معنى الالتزام بالنظام وأهمية الانضمام إلى الجماعة والانتماء إليها لتحقيق ذاته الاجتماعية ويظهر ذلك من سلوك انضمام الطفل إلى كل جماعة يتواجد فيها وينتمي إليها ويدافع عنها ويمثلها و يضحي في سبيلها لتحقيق ذاته وإبراز قوته و شجاعته واستقلاليته وانتمائه لجماعته وإثبات دوره الفعال في إطار الجماعة أو الفريق.

كما وأنها تساعد الطفل على التنشئة الاجتماعية بفضل ما يتمثله من معان اجتماعية وأخلاقية وقانونية تجعل منه فرداً متعاوناً مقبولاً في إطار جماعته، قادراً على التكيف معها باحتلال دور القائد مرة وبأخذ التابع مرةً أخرى ودور الوسيط مرةً ثالثة وباحتلال المكانة التي يقدرها لنفسه بطريقة واقعية مرة رابعة، وذلك في إطار المقارنة مع الأتراب أو رفاقه داخل الجماعة.

وتسهم الألعاب الحركية في بناء البعد الجسمي للأطفال كما وتساهم في بناء الجانب العقلي والمعرفي من خلال تفاعل الأطفال النشط مع مكونات البيئة وعناصرها المادية والبشرية وما ينتج عن ذلك من مهارات ومعارف واكتشافات ويسهم اللعب التعاوني في بناء الناحية الاجتماعية والوجدانية للشخصية، عن طريق ما يفرضه من مشاركة وتنافس وقواعد وطاعة والتزام وتحمل المسؤولية كما يدرك ذاته الجسمية و البيئية وإنماء الاتجاهات الأخلاقية. واللعب الحركي ينشط الجانب الإدراكي الذي يتمثل في الانتباه والتخيل والتصور والإدراك والتذكر والتفكير والتمييز والتصنيف والتحليل والتركيب و التقويم والإبداع ...... وهذا كله يساعد الطفل على إنماء شخصية متوازنة ومتكاملة.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 عرف الألعاب الشعبية .

س2 اذكر أهمية الألعاب الشعبية في نقل التراث من الأجداد إلى الأبناء.

س3 ماذا نعني بالألعاب الشعبية الحركية ؟ واذكر أمثلة عليها .

س4 "تسهم الألعاب الشعبية الحركية في بناء البعد الجسمي للأطفال كما وتساهم في بناء الجانب المعرفي والوجداني" فسر هذا القول مدعماً تفسيرك بأمثلة من الألعاب الشعبية الحركية.

2 نماذج من الألعاب الشعبية الحركية

عزيزي الدارس ،،، فيما يأتي نماذج من الألعاب الشعبية الحركية أوردها لك كما أوردها الخوالدة (1987-2003):

1- لعبة حدرة بدرة

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور الذين تتراوح أعمارهم من (10-11 سنة)، ويلعبونها في الساحات العامة، أو الشوارع أو الخلاء وهي لعبة يقوم بها اثنان من الأطفال، وتتكون من المواد الآتية:

1- قطعتين من الخشب بطول (80 سم) وبسمك (3سم).
2- قطعتين من الخشب بطول (30 سم) وبسمك (2 سم).
3- حجرين متوسطين كل منهما بارتفاع (10 سم).
4- ساحات عامة أو شوارع عامة.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: تحدد نقطة انطلاق اللعبة، وذلك بوضع الحجرين المتوسطين على الأرض وعلى مسافة من بعضهما بعضاً بحيث لا تتجاوز طول قطعة الخشب الصغيرة (30 سم).
- الخطوة الثانية: توضع القطعة الخشبية الصغيرة فوق الحجرين كالجسر أو القنطرة.
- الخطوة الثالثة: يقوم اللاعب بوضع العصا الكبيرة بجانب العصا الصغيرة بصورة رأسية تمهيداً لركلها إلى أعلى.
- الخطوة الرابعة: يقف اللاعب الثاني أمام اللاعب الأول على مسافة معينة استعداداً لمسك القطعة الصغيرة المقذوفة في الهواء.
- الخطوة الخامسة: يقوم اللاعب الأول بتنبيه اللاعب الثاني بقوله حدرة، فيجيبه الثاني بكلمة بدرة تمهيداً لركل قطعة الخشب الصغيرة إلى الأمام في الهواء بواسطة العصا الكبيرة، فإذا أمسكها اللاعب الثاني تحسب له (10) نقاط، ويأخذ العصا الكبيرة، ليقوم باللعبة، وإذا لم يمسكها تحسب المسافة، ما بين نقطة الانطلاق ومكان وقوع قطعة الخشب الصغيرة، وتقاس هذه المسافة بالعصا الكبيرة، وتحسب نقطة لكل مسافة تساوي طول هذه العصا.
- الخطوة السادسة: يستمر اللعب حتى الوصول إلى عدد معين من النقاط، ويفوز باللعبة اللاعب الذي حصل على النقاط المطلوبة التي تحدد عادة قبل بدء اللعبة من قبل المشتركين فيها.

2- لعبة الحبلة

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث وذلك من أعمار (6-10) سنوات ويلعبونها في الملاعب أو ساحات المنازل ويشترك في أدائها من (3-4) أطفال، وتتكون مما يأتي:

1- ساحة أو مكان مناسب لممارسة اللعبة.
2- حبل بطول (3-5) أمتار.
3- فريق اللعب.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يرتب فريق اللعب الأدوار بحيث يحدد دور الطفل / الطفلة التي تقفز عن

الحبل ودور الأطفال الذين يمسكون أطراف الحبل لتحريكه بصورة دائرية.

- الخطوة الثانية: يمسك طفلان الحبل كل واحد من طرف بشكل غير مشدود.
- الخطوة الثالثة: تقف الطفلة / الطفل في الوسط بين الطفلين اللذين يمسكان الحبل.
- الخطوة الرابعة: يبدأ الطفلان بتلويح الحبل في الهواء وعلى الطفل الذي في الوسط القفز عن الحبل كلما لامس الحبل الأرض يستمر الطفلان بتلويح الحبل ويستمر الطفل بالقفز.
- الخطوة الخامسة: يحق للطفل أن يخرج من تحت الحبل، ثم يعود شريطة ألا يخطئ، أي لا يلامس الحبل رجليه فإن لامس الحبل رجليه، عليه أن يتوقف عن اللعب ويحل محله واحد من الطفلين اللذين يلوحان بالحبل وهكذا تستمر اللعبة.

3- لعبة البنانير بالدائرة الحلزونية

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور من عمر (10-13) سنة ويلعبونها في الساحات أو الشوارع أو الملاعب ويشترك في أدائها اثنين من الأطفال وتتكون مما يأتي:

1- ساحة أو ملعب.
2- رسم دائرة حلزونية على الأرض في ساحة اللعب.
3- بنانير (جلول).
4- طفلان.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: ترسم دائرة حلزونية بشكل منتظم على الأرض أو ساحة اللعب.
- الخطوة الثانية: تعمل القرعة بين الفريقين لتحديد الشخص الذي سيبدأ اللعبة.
- الخطوة الثالثة: يقوم الطفل الذي فاز بالقرعة بمحاولة (تمرير الجل) بين الخطين المتوازنين اللذين يشكلان الدائرة الحلزونية، فإن استطاع أن يمرر "الجل" دون أن يخرج عن الخطين أو يلمسهما استمر في متابعة اللعب، وإن لامس "جله" جدار الخطين أو خرج "جله" عنهما توقف عن اللعب. وجاء دور زميله، وهكذا يستمران في اللعب إلى أن يتمكن أحدهما من قطع الدائرة الحلزونية، فيعتبر فائزاً في اللعبة.

ويمكن أن يلعب الأطفال بهذه اللعبة بصورة متبادلة، أي يلعب الأول مرة واحدة ثم الثاني، ثم الأول، ثم الثاني، وهكذا وإذا حدث أن أصاب "جل" أحدهما الآخر دون أن تخرج من بين الخطوط أو يلامسها، فعلى صاحب "الجل" أن يعود للعب من البداية، وهكذا فإن الطفل الذي يمرر "جله" من خلال الدائرة الحلزونية قبل الآخر يعد فائزاً.

4- لعبة (الجل) (البنانير والجورة)

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور الذين تتراوح أعمارهم من (6-10) سنوات ويلعبونها في الشوارع أو في الساحات العامة أو في أماكن الخلاء، ويشترك في هذه اللعبة (2-5) أطفال وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- حفرة دائرية بعمق (6-12) سم، وبقطر (10) سم تقريباً.
2- جلول (بنانير) بأحجام مختلفة هي: الصغير والوسط والكبير.
3- فريق اللعب الذي يتكون من (2-5) أطفال.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: تحفر في الأرض حفرة دائرية الشكل بعمق (6-12) سم، وبقطر (10) سم تقريباً.
- الخطوة الثانية: يرسم خط مستقيم على بعد ثلاثة أمتار من الحفرة ليتخذها الأطفال منطلقاً لتحديد أدوارهم في اللعبة.
- الخطوة الثالثة: يقف جميع المشتركين في اللعبة عند الجورة (الحفرة) ويبدؤون واحداً تلو الآخر في رمي جلولهم نحو الخط المستقيم فمن كان جله أقرب يأخذ الدور الأول في اللعب ومن كان جله أبعد يأخذ الدور الأخير وهكذا تترتب أدوارهم في اللعب حسب بعد جلولهم عن الخط المستقيم.
- الخطوة الرابعة: يقف اللاعبون على الخط المستقيم ثم يرمي صاحب الدور الأول جله نحو الحفرة (الجورة) ثم يتبعه الثاني ثم الثالث وهكذا ...
- الخطوة الخامسة: يقوم صاحب أقرب "جل" على حافة الحفرة بضرب جله على الحفرة فإذا نزل "الجل" فيها يحق له أن يوجه "جله" لإصابة "جل" مجاور يختاره، فإن لم يصب يفقد دوره في اللعب وإن أصابه (كسبه) ويستمر في اللعب إلى أن يخطئ إصابة "الجل" الذي صوب نحوه وعندها يأتي دور اللاعب الثاني ويفعل كما فعل الأول.

وهكذا يستمر الأطفال في اللعب في تبادل الربح والخسارة في الجلول فيما بينهم حتى يخسروا ما لديهم أو يربحوا ما في أيدي الأطفال من جلول عندها تنتهي اللعبة ويحق للطفل الانسحاب من اللعبة إذا شعر بالخسارة أو الربح أو لأي من الأسباب دون إحراج.

5-لعبة الدولاب، العجلة _الدحاديل، الطوق

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور من عمر (7-10) سنوات وذلك في الشوارع العامة أو في الساحات أو الملاعب أو في أي مكان آخر فسيح. ويشترك في أداء هذه اللعبة مجموعة من الأطفال لا يقل عددهم عن اثنين. وتتكون اللعبة من المدخلات الآتية:

1- شارع عام أو ساحة عامة.
2- مجموعة من العجلات أو الدواليب بعدد الأطفال المشتركين في اللعبة.(عجلات الدراجات الهوائية التالفة بعد رفع المطاط عنها).
3- أسلاك حديدية لقيادة العجلات أو الدواليب بعد عملها على شكل حرف "U" له مقبض.
4- مجموعة من الأطفال المتسابقين.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يختار الأطفال حكماً بينهم لتنظيم اللعبة ويتولى تحديد الانطلاق وشروط الفائز.
- الخطوة الثانية: يصطف الأطفال على خط أفقي واحد، تمهيداً للانطلاق في المسابقة ضمن المسافة المحددة.
- الخطوة الثالثة: يصفر الحكم وينطلق الأطفال في تحريك الدواليب بواسطة قضبان حديدية ضمن معالم السباق فمن استطاع أن يقطع المسافة ويعود إلى نقطة الانطلاق يعتبر فائزاً ويمكن ترتيب الأطفال حسب تواليهم الوصول الأول فالثاني.. وهكذا.

6- لعبة التنطيط (القفز على القدم)

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث من عمر (10-14) سنة ويلعبونها في الساحات أو في الملاعب أو في الشوارع العامة. ويشترك في أدائها عدد غير محدود من الأطفال وتتكون اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب للعب.
2- مجموعة من الأطفال.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يختار الأطفال رئيساً لهم يقوم بالإشراف على ترتيبهم واحداً تلو الآخر بمسافة (1.5 م) بين اللاعب والآخر.
- الخطوة الثانية: يضع كل لاعب يديه على خصره ثم يرفع رجله اليسرى إلى الجانب.
- الخطوة الثالثة: يبدأ كل لاعب النط على رجله اليمنى مع بقاء رجله اليسرى مرفوعة لعدة لحظات ثم يقوم الرئيس بالإيعاز إلى الأطفال بتبديل الرجل اليسرى باليمنى على أن يمد الرجل اليمنى جانباً وبعدها يباشر عملية النط كما فعل سابقاً وهكذا تستمر اللعبة.

7- لعبة الطاقية والإبريق

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور من عمر (10-15) سنة ويلعبونها في الشوارع العامة أو في الساحات ويشترك في أدائها مجموعة من الأطفال من (3-8) طلاب، وتتكون من المدخلات الآتية:

1- ساحة أو شارع عام.
2- إبريق من الفخار.
3- طاقية.
4- قطع نقدية معدنية.
5- عصا بطول (60-70) سم.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يثبت الإبريق في مكان مناسب داخل الساحة أو الشارع، وتوضع الطاقية بصورة رأسية فوق فوهة الإبريق ثم توضع قطعة نقدية معدنية فوق الطاقية.
- الخطوة الثانية: تحديد شروط اللعبة وهي ضرب الطاقية بالعصا دون دخول القطعة النقدية في داخل فوهة الإبريق، فإن دخلت يخسرها الضارب، وإذا وقعت في الخارج يكسبها الضارب.
- الخطوة الثالثة: يقوم اللاعب يضرب الطاقية بالعصا فعلا فإن وقعت القطعة النقدية داخل الإبريق أخذها صاحب الإبريق، وإذا خرجت القطعة النقدية خارج الإبريق دفع مقابلها صاحب الإبريق إلى اللاعب وهكذا تستمر هذه اللعبة بين الأطفال.

3 الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية

عزيزي الدارس ،،، لا شك أنك مارست الألعاب الإيهامية والتمثيلية في طفولتك، ولكن ماذا تشمل هذه الفئة من الألعاب الشعبية ؟ تشمل هذه الفئة مجموعة الألعاب التي يمثل فيها الأطفال أدواراً معينة، بعضها يأخذ مسار الشخصيات الإنسانية بفضل ما يتميزون به من سلوكات أو خصائص، تؤثر على الأطفال من خلال إدراكهم المباشر أو انفعالاتهم الوجدانية، وبعضها يمثل مهارات من الحركات الجسمية التي تنطوي على شيء من الخيال أو أدوار مهنية مثل (صياد البط، صياد السمك) أو دور ساعي البريد (لعبة ساعي البريد) أو دور السائق (سائق القطار)، أو دور الشرطي (رجل الشرطة) أو دور المزارع (إنشاء مزرعة) أو دور المهندس (لعبة المهندس) إضافةً إلى ما يمارسه الأطفال من ألعاب إيهامية وتمثيلية تتصل بموضوعات حياتية أخرى يصيغها الأطفال على أنفسهم ويؤدي هذا اللعب دوراً كبيراً في النمو المعرفي والانفعالي والاجتماعي للطفل وعلاج ما يعتبر عقبة في سبيل نموه.

إن الألعاب الشعبية التمثيلية والإيهامية في البيئة الأردنية هي انعكاس لطبيعة النماذج الحياتية الإنسانية والمادية التي يعيش في أطرها الأطفال، حيث يتأثر الأطفال بهذه النتائج المحيطة بهم بفضل انطباعات انفعالية قوية تحصل بينهم وبين هذه النماذج التي تحيط بهم فيشكلون منها موضوعات لنشاط اللعب عندهم وهي ألعاب في حالتها تقوم على الخيال الذي ينطوي على شيء

من الإبداع، ولهذا فإن الألعاب التمثيلية والإيهامية على درجة كبيرة من الأهمية لتعلم الأطفال في المدرسة موضوعات عديدة قد تتطلب الخيال والتخمين والاستكشاف والاستقصاء والإبداع والبحث والتساؤل وغير ذلك مما تعكسه هذه الألعاب التمثيلية والإيهامية على خيال الطفل من خصائص إبداعية.

ومن الأمثلة على هذه الألعاب والتي ذكرها الخوالدة (1987-2003) ما يأتي:

لعبة إنشاء المزارع	لعبة الحاكم والجلاد	لعبة تأثيث المنزل
لعبة جمال بن جمال	لعبة الشرطي والحرامية	لعبة صياد السمك
لعبة الطيارة	لعبة الطبيب	لعبة عربات الأسلاك
لعبة إخفاء الحزام	لعبة القط الأعمى والفأر	لعبة قص أعظيم
لعبة القط الأعمى	لعبة كركوز عواز	لعبة الكرة
لعبة مين ساقك ياحماري	لعبة الفرسان (الخيال)	لعبة وقع حرب
لعبة يا حلالي كوم بطيخ	لعبة سكوت	لعبة الفخاخ
لعبة البطة	لعبة الحمار والأعمى	لعبة العصفور
لعبة السرة	لعبة طار الحمام وأولاده	لعبة الإستغماية (الطماية)

يساعد اللعب الإيهامي والتمثيلي الأطفال على التعبير عن مشاعرهم الداخلية، وإقامة النموذج والشخصيات والأفكار التي يرغبون فيها، والتعبير عن الموضوعات التي يخشون أن تحدث لهم، وبهذا فإنهم يدافعون بهذا النوع من الألعاب عن أنفسهم ويخلقون شخصيات عديدة من حولهم، يتفاعلون معها وهمياً، لذلك فإنهم باللعب الإيهامي، يؤنسون عليهم وحدتهم، وقد تساعد هذه الألعاب على قيام الأطفال بالاعتراف بذنوبهم أو الاعتذار عما قاموا به من أخطاء، فمثلاً عندما يبدأ في محاكمة اللعبة فإنه يسقط عليها أنماط السلوك المقبولة أو غير الصحيحة، كما يسقط عليها ما يحبه الكبار، في سلوك الصغار، ويحاول الطفل أن يخلص نفسه من أنواع الصراعات التي يتعرض لها في فترة حياته اليومية بفضل التنشئة الاجتماعية غير الصحيحة.

وعندما يتوجه اللعب الإيهامي والتمثيلي إلى اختيار موضوعات واقعية يعمل على تمثيلها فإنه يدخل في لعب الأدوار وبهذا التبادل في الأدوار فإنه يتعلم كيف يقبل الدور الاجتماعي ويتكيف مع النظام الاجتماعي مستقبلاً فقد يكون أباً أو معلماً أو طبيباً أو سائقاً، كما يتعلم كيف يتعاون مع الآخرين الذين يتوهمهم في لعبه الإيهامي، كما يتعلم قيمة التكامل بين الأدوار والقيود والأوامر والنواهي، لذلك فهو يعدل الواقع لما يرغب الطفل، وهذا العمل يساعد الأطفال في حل مسألة

التناقض بين الصغار والكبار، ويحررهم من القوانين الطبيعية في البيئة المادية والاجتماعية إضافة إلى أن اللعب الإيهامي يكسب الأطفال دقة ومهارة في تشكيل الأدوات ودقة في الحركة والأداء والتوازن في الشخصية كما أن اللعب يدرب الأطفال على أنواع من السلوك الاجتماعي التي تتلاءم مع المواقف، وذلك بحرية ودونما خوف ويساعدهم على إثبات الذات والسيطرة والقوة والكفاءة، وبفضل هذه السلوكات ينمو الطفل اجتماعياً عن طريق ما يتمثله من شعور وسلوك لمن يلعبون أدوارهم.

ومن خلال الألعاب الإيهامية يعبر الطفل عن الأحداث الجارية في المجتمع، فالأطفال يقومون بألعاب تشير إلى طبيعة الأحداث الجارية كما في انتفاضة الأقصى حيث يقوم الأطفال بتمثيلها في ألعابهم. كما ويسمح اللعب الإيهامي والتمثيلي باستكشاف الأشياء والعلاقات بينها والتدريب على الأدوار الاجتماعية والتخلص من الانفعالات السلبية ومن صراعاته، ويعكس اللعب الشعبي الإيهامي الأحداث الجارية وروح العصر ومجرياته.

ويدعي الطفل في اللعب الإيهامي أن هناك شخصاً يحبه ويعجب به وينبغي أن يضاهيه، ويخلق مواقف يكون فيها بصورة أفضل لإرضاء الوالدين.

ويتخلص الطفل بوساطة هذا اللعب من الكثير من المخاوف والاتجاهات السلبية، ويعد اللعب التمثيلي من الأدوات الفعالة في الكشف عن الأمراض الانفعالية التي يعاني منها الأطفال، وبالتمثيل يمكن التواصل بين الأطفال والكبار وكذلك بين الأطفال الذين لا يتكلمون لغة واحدة، وهو وسيلة لكي يعبر عن طاقاته الإبداعية وميوله وكذلك عن سخطه ومشكلاته واحتياجاته، وعن طريق الألعاب التمثيلية يظهر الأطفال دوافعهم في السيرة والتقليد والأمومة وغير ذلك من رغبات.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 عرف الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية، مدعماً تعريفك بأمثلة لها.

س2 اذكر أهمية الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية من الناحية التربوية.

س3 اذكر الفوائد التي يمكن أن يجنيها الطفل من الألعاب الشعبية الإيهامية.

4 نماذج من الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية

عزيزي الدارس ،،، فيما يأتي نماذج من الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية أوردها لك كما أوردها الخوالدة (1987-2003):

1- لعبة جمّال بن جمّال

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث من فئة أعمار (9-12) سنة ويلعبها الأطفال في الشوارع أو في الساحات العامة أو في الملاعب وذلك في الليالي المقمرة ويشترك في أدائها

مجموعة غير محددة من الأطفال وتتكون اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب أو شارع.

2- مجموعة من الأطفال غير محددة.

3- راعي جمال.

4- لصين، ينادي لتحذير راعي الجمال من اللصوص.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: تقسم الأدوار بين الأطفال المشتركين في اللعبة، فواحد يمثل راعي الجمال، وآخر يمثل المنادي وطفلان آخران يمثلان اللصوص، أما الأطفال فيمثلون قطيع الجمال.
- الخطوة الثانية: يحاول اللصان سرقة الجمال وصاحب الجمال نائم ... فيتعاطف المنادي مع صاحب الجمال فيبدأ بالمناداة: جمال بن جمال سرقولك جمالك، وهكذا، فيرد صاحب الجمال قائلاً: سيفي تحت راسي ما بسمع كلامك، وينتهز اللصان هذه الفرصة فيسرقان أكبر عدد ممكن من أفراد القطيع، ولكن المنادي يستمر قائلاً جمال بن جمال سرقولك جمالك، إلى أن ينهض الجمال فيجد بالفعل أن اللصوص قد سرقوا مجموعة من الجمال فيبدأ راعي الجمال بمطاردتهم ولكن اللصوص يحاولون سرقة المزيد من الجمال عنوة وعلناً فيقول أحد اللصوص " أنا أبوهم بوكلهم " فيرد عليه راعي الجمال " وأنا أمهم بحميهم " وهكذا تستمر اللعبة.

2- لعبة الشرطي واللصوص

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور والإناث الذين تتراوح أعمارهم من (10) سنوات فما فوق، ويلعبونها عادة في الساحات العامة والشوارع، ويشترك في أدائها مجموعة من الأطفال لا تقل عن خمسة فما فوق، وتتكون اللعبة من الآتي:

1- مجموع أطفال من عدد خمسة فما فوق.

2- ساحة ملائمة.

3- أي شيء يمثل الشيء المسروق.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يختار الأطفال أحدهم ليمثل الشرطي.
- الخطوة الثانية: يقسم الأطفال إلى قسمين متساويين ويصطفان على شكل خطين متوازيين.
- الخطوة الثالثة: يقف الشرطي وسط المسافة بين الصفين.
- الخطوة الرابعة: يحاول أحد الأطفال الذين يمثلون اللصوص بمطاردته فإذا تمكن الطفل (اللص) أن يعود إلى مكانه مرةً ثانية والشيء المسروق معه يفوز، وإذا لم يرغب في

الاستـمـرار، يسلم الشيء المسروق إلى أحد الأطفال (اللصـوص) ويعـود إلى مكانه من جديد، وإذا تمكن الشرطي من القبض على اللص يتنحى جانباً ويرسل إلى السجن ويعود اللعب من جديد، وهكذا تستمر اللعبة الإيهامية الواقعية والتمثيلية بين الشرطي واللصوص لفترة معينة يحددها الأطفال أنفسهم.

3- لعبة الطيارة

يمارس هذه اللعبة الإيهامية الواقعية الأطفال الذكور عادة، الذين تتراوح أعمارهم من (7--12) سنة ويلعبونها في الساحات العامة أو الشوارع العريضة، ويشترك في أدائها واحد، أو أكثر وتتكون اللعبة من الآتي:

1- طفل.
2- طيارة مصنوعة من الورق الشفاف.
3- لفة خيطان متينة.
4- ساحة أو ملعب.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقوم الطفل نفسه أو الكبار من أشقائه أو أصدقائه بمساعدته في صناعة الطيارة والتي تصنع عادة من الورق الشفاف وعيدان من نبات البوص بصورة معينة.
- الخطوة الثانية: يأخذ الطفل هذه الطائرة إلى إحدى الساحات العامة ويبدأ في تطييرها في الجو، وذلك برفعها إلى أعلى باتجاه معاكس للرياح، وهكذا تأخذ الطيارة في الارتفاع تدريجياً إلى أن تستقر في الفضاء على بعد مسافة بعيدة بقدر الخيوط المتوافرة مع الطفل.
- الخطوة الثالثة: يبدأ الطفل في التحرك وبيده طرف الخيط المربوط في الدائرة أو يجلس الطفل في مكان معين وتبقى الطائرة تحلق في الفضاء وخيطها في يده، أو يدق الطفل وتدأ في الأرض ويربط الخيط فيه، ويجلس يتأمل طائرته ويطلق خياله لافكار عديدة.
- الخطوة الرابعة: إذا أراد الطفل أن يهبط طيارته يبدأ في لف الخيط تدريجياً وتبدأ الطيارة في الهبوط إلى أن تصل يده فيمسكها بيده بهدوء ويضعها في مكان ملائم ليستخدمها مرة ثانية.

4- لعبة عربات الأسلاك

يمارس هذه اللعبة الأطفال وهم عادة من الذكور الذين تتراوح أعمارهم من (3-10) سنوات ويلعبونها في الشوارع العامة والساحات، وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- سيارة مصنوعة من الأسلاك.

2- مجموعة من الأطفال من اثنين فأكثر.

3- مكان اللعب الشوارع والساحات العامة.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يجتمع الأطفال مع سياراتهم السلكية في الشارع العام ويصطفون على خط واحد.
- الخطوة الثانية: يبدؤون السباق وهم يقودون سيارتهم السلكية، ويرتبون حسب مرحلة وصولهم إلى النقطة النهائية. وعادة ما يلعب بهذه السيارات السلكية بصورة عفوية مجرد قيادتها عبر خطوط معينة أو دائرية أو خطوط متعرجة أو غير ذلك من المحركات التي تدل على مهارة عالية في تحريك سياراتهم السلكية أو يستعملونها في جر قطع صغيرة يربطونها بخيوط بالسيارات مثل: العلب الفارغة، يملؤونها بالماء مرة وبالرمل ثانية، أو غير ذلك ويتوهمون أنهم يقومون بعملية نقل أو تفريغ بين المزرعة والبيت مرة، وبين المخزن والدكان مرة ثانية، أو بين القرية والمدينة مرة ثالثة، وهكذا.

5- لعبة العصفور

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور والإناث على حد سواء من عمر (10-13) سنة، ويلعبها الأطفال في الساحات أو في الشوارع العامة ويشترك في أدائها مجموعة من الأطفال في حدود (10) أطفال وتتكون اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب.

2- (10) أطفال.

3- منديل عدد (2) بألوان مختلفة.

4- حجران يستعملان لتحديد المسافات.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقسم الأطفال إلى فريقين بالتساوي وينتخب كل فريق رئيساً له.
- الخطوة الثانية: يختار كل فريق حجراً خاصاً به ويضعه في مكان محدد ثم يضع فوقه المنديل الذي يرمز لفريقه.
- الخطوة الثالثة: يقف الرئيسان عند الحجارة ويستدعي كلا منهما واحداً من أعضاء فريقه، ويقوم بعصب عينيه بمنديل، وتخلط الحجارة ويطلب منهما التعرف على الحجر الخاص بفريقه فإن تمكن انطلق به باتجاه فريقه ليسلمه لأحد زملائه، الذي يقوم عادةً بإعادته إلى مكانه الأساسي، وهكذا، فمن تمكن من إنجاز هذه المهمة في أقل وقت من الفريق الآخر تحسب له نقطة، ومن يصل إلى النقاط المطلوبة أو المتفق عليها يفوز باللعبة.

5 الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية

عزيزي الدارس ،،، من الألعاب الشعبية ما يدعى بالألعاب الترويحية والرياضية، ولكن ماذا تضم هذه الفئة؟ تبدأ فئة الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية بألعاب بسيطة للغاية وتنتهي إلى ألعاب جماعية يمارسها الأطفال داخل البيئة وفي هذه الحالة فإنها تستدعي شيئاً من المنافسة والمهارة والتنظيم، وليست هذه الألعاب لغاية البهجة والسرور فحسب، بل هي أيضاً ذات قيمة عملية لتطبيع الطفل اجتماعياً واكساب الطفل الرشاقة والمرونة في المفاصل والعضلات والجاهزية الجسدية، وهذه الألعاب لا تتطلب أدوات كثيرة لتنفيذها كما أنها ذات قواعد مختصرة، وعادة فإن هذه الألعاب تخضع إلى التعديل كلما مضى الأطفال في اللعبة وتقدم بهم العمر، وقد ذكر الخوالدة (1987-2003) الألعاب الترويحية والرياضية الآتية:

لعبة الأعمدة	لعبة ألهو ألهو	لعبة البالونات
لعبة البطاطا	لعبة التسمية بالحمار	لعبة حيت حيت
لعبة الحجلة	لعبة الحج بج	لعبة حبطرش
لعبة الدحلة	لعبة التتابع	لعبة حدرجي بدرجي
لعبة الزقوطة	لعبة الزوايا	لعبة الساعة
لعبة سبق الأكياس	لعبة السبع جور	لعبة السبع أحجار
لعبة السباق	لعبة شد الحبل	لعبة شفت القمر
لعبة السبع والورق	لعبة الصنم	لعبة الصينية
لعبة الطاب	لعبة طقش بيض	لعبة طاق طاقية
لعبة الطلقة أجرى	لعبة عالي واطي	لعبة العشرة والجنازة
لعبة الكومستر	لعبة الكلب والعظمة	لعبة الطاسه
لعبة القناطر	لعبة الغول	لعبة فسافسكي
لعبة النط على الحبل	لعبة المرجيحة	لعبة لمس الهدف
لعبة القطة	لعبة الإخفاء	لعبة القفزة الأرضية

عند إمعان النظر في هذه الألعاب الترويحية الشعبية السابقة والتي يمارسها الأطفال في بيئتهم نلاحظ أنها تدخل على نفس الأطفال البهجة والسرور والمرح، وهي فوق هذا ذات أهمية بالغة في عملية التطبيع الاجتماعي للأطفال، فمن خلالها يتعاون الطفل مع الآخرين ويتنافس

ويحتل أماكن معينة مع جماعة ويدخل عضواً في الفريق ويتحمل المسؤولية ويضحي في سبيله.

وتؤكد الدراسات التربوية أن هذه الألعاب تساعد على زيادة التحصيل الدراسي وتعمل على التكامل في شخصية التلاميذ، وهي واسطة لكي يختبر الطفل من خلالها مهاراته، حيث تبدو واضحة تماماً في ألعاب (الحجلة، ونط الحبل الثلاثية، وعالي واطي، السباق، والزقيطة، والسبع جور ... الخ).

حيث يقفز على رجل واحدة في (الحجلة) وينط على الحبل بصورة مستمرة في (النط على الحبل) والقفز والنزول في (عالي واطي) والتقاط الحجارة في (الزقيطة). ويعد تنوع هذه الألعاب وممارستها عاملاً قوياً على النمو الحركي والعقلي عند الطفل، وتتيح مجموعة هذه الألعاب للطفل ممارسة اللعب داخل الفريق وهذا يكسبه شيئاً من المنافسة، وتبادل الأدوار والتعاون مع أعضاء الفريق والخضوع للقواعد والشعور بالولاء للفريق الذي يلعب باسمه.

ويلاحظ أن مجموعة هذه الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال في البيئة الأردنية على اختلاف مناطقهم هي ألعاب يمكن تقسيمها إلى قسمين رئيسين من حيث تنظيمها وقواعد ممارسته هما:

1- ألعاباً لا تتطلب تنظيماً اجتماعياً ولا تتطلب قواعد نتظيمية كثيرة.
2- ألعاباً تتطلب تنظيماً اجتماعياً وقواعد تنظيمية.

وعندما يستمر الطفل مع زملائه في ممارسة الألعاب الشعبية فإنه ينمي عضلاته وينمي ذاته وقدراته الاجتماعية، فعندما يشترك الأطفال في فرق الألعاب الرياضية داخل الحارات فإنهم يشكلون عادات ويكونون مهارات ويبذلون جهداً خاصاً ويشعرون بحلاوة الانتصار والانتماء داخل المجتمع، كما يكسبون الروح الرياضية الطيبة التي تساعدهم على التوازن داخل الحياة العامة مستقبلاً، ولتحليل هذه الألعاب الترويحية مثل:الجري، القفز، الوقوف، وتحريك العضلات، والاتزان الحركي والاتساق،والقدرة على التكييف ونضوج الجهاز العصبي والعضلي، إضافة إلى الحيوية العالية والفاعلية الجسمية بصورة عامة، وليس هذا فحسب بل يدخل أثر هذه الألعاب إلى المجال العقلي، فتساعد على تحسين الأداء العقلي الذي نستدل عليه من ارتفاع مستوى التحصيل الدراسي.

أسئلة التقويم الذاتي

س1 عرف الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية، مدعماً تعريفك بأمثلة عليها.

س2 "تؤكد الدراسات التربوية على أن الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية تعمل على زيادة التحصيل الدراسي لدى الأطفال" فسر هذا القول مدعماً تفسيرك بأمثلة عليها.

س3 اذكر الفوائد التربوية للألعاب الشعبية الترويحية والرياضية.

❻ نماذج من الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية

عزيزي الدارس ،،، فيما يأتي نماذج من الألعاب الترويحية والرياضية أوردها لك كما أوردها الخوالدة (1987-2003):

1- لعبة البالونات

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث، الذين تتراوح أعمارهم من (10-13) سنة، ويشترك في أدائها طفلان فأكثر ويمارسونها في الساحات العامة أو في الملاعب، وتتكون اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب.
2- (10) بالونات.
3- مساحة واسعة من الأرض.
4- طفلان فأكثر.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقوم كل فريق بنفخ (10) بالونات.
- الخطوة الثانية: تحدد مساحة في حدود (25 م) ويدخل فيها اللاعب كمنطقة اختصاص.
- الخطوة الثالثة: يطلق اللاعب البالونات في الهواء، ويحاول أن يجمع أكبر عدد ممكن من البالونات،في المساحة المخصصة إليه، فمن يجمع بالونات أكثر يفوز باللعبة.

2- لعبة سباق البطاطا

يمارس هذه اللعبة الذكور أو الإناث من عمر (7-12) سنة ويلعبونها في الساحات أو في الملاعب أو في الشوارع المناسبة ويشترك في أدائها (10) أطفال تقريباً وتتكون اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب.
2- حبة بطاطا وملعقة.
3- (10) أطفال أو (12) طفلاً.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقسم الأطفال إلى فريقين متساويين في العدد، ثم يقوم كل فريق في ترتيب أعضائه على التوالي فوق خط مستقيم ويعطي لكل لاعب رقماً متسلسلاً (6,5,4,3,2,1 ... الخ).
- الخطوة الثانية: ترسم دائرة بقطر (20) سم على بعد خمسة أمتار أمام كل فريق ويوضع فيها ملعقة وحبة من البطاطا.

- الخطوة الثالثة: تعطى إشارة فينطلق اللاعبان رقم (1) من الفريقين باتجاه دائرة البطاطا ويحاولان رفع حبة البطاطا بالملعقة دون أن تخرج من الحلقة، والذي ينجح في ذلك يعود مسرعاً ليسلمها إلى زميله رقم (2) ثم يعود اللاعب رقم (2) بإعادة حبة البطاطا وهي محمولة على الملعقة إلى الدائرة، والذي ينجز المهمة أولاً تسجل له علامة وهكذا تستمر اللعبة لمدة معينة بعدها تحسب النقاط ويعلن عن الفريق الفائز وهو الذي يحصل على أعلى نقاط.

3- لعبة الحجلة

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور والإناث ولكنها شائعة بين الإناث أكثر ويلعبها الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (7-13) سنة ويمارسونها في الشوارع وفي الساحات العامة، ويشترك في ادائها عدد لا يقل عن (2-3) وتتكون اللعبة من الآتي:

1- مساحة أرض نرسم عليه المستطيل.
2- فريق اللعب.
3- مستطيل من (8) مربعات.
4- قطعة حجر منبسطة على شكل بلاطة.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: تبدأ اللاعبة الأولى بتحديد الشخص الذي يبدأ أولاً.
- الخطوة الثانية: تبدأ اللاعبة الأولى برمي قطعة الحجر المنبسطة في المربع (أ) ثم تحاول أن تنقله برجلها اليمنى أو اليسرى إلى المربع (ب) ثم إلى المربع (ج) ... وهكذا على التوالي حتى المربع (د) دون أن يلامس قدمها الخطوط أثناء نقل الحجر وإلا فقدت حقها في اللعب.
- الخطوة الثالثة: ترمي اللاعبة الحجر المنبسط في الهواء وتحاول أن تلقفه بظهر يدها فإن نجحت فإنها تقفز على رجل واحدة إلى المربع (أ) ثم (ب) ثم (ج) ثم (د) ثم تخرج من المربعات. وهناك تقذف الحجر إلى أعلى وتحاول أن تمسكه براحة يدها، ثم ترميه إلى الطرف الأول خارج حدود المربعات. وتبدأ بالقفز على قدم واحدة من بين المربعات من (هـ) ثم (و) ثم (ز) ثم (ح) ثم (أ)، وهناك تخرج وهي تقفز على رجلها في الهواء باتجاه الحجر ويشترط أن يأتي الحجر تحت قدميها. وإذا لم تتمكن تفقد حقها في متابعة اللعب.
- الخطوة الرابعة: تغمض اللاعبة عينيها وتحاول أن تقفز بين المربعات الثمانية بواسطة رجليها الاثنتين أي قدمها الأيمن في المربع (أ) وقدمها الأيسر في المربع (ح) أي المربعين المتناظرين ثم (ب ز) ثم (د هـ) ثم العودة بنفس الطريقة، فإن تمكنت من القفز دون أن تلمس قدماها الخطوط العريضة (الفواصل) في الذهاب والعودة في اللعب فإنها تنتقل إلى المرحلة التي تليها، وإلا فقدت حقها في المتابعة.

- الخطوة الخامسة: وهي الخطوة الأخيرة، تقوم اللاعبة التي استطاعت أن تقطع الخطوط الثلاثة الوقوف عند بداية الطرف الأول من المستطيل وظهرها نحو المستطيل وتحاول أن ترمي الحجر من خلف ظهرها ثلاث رميات باتجاه المربعات الصغيرة، فالمربع الذي يأتي فيه الحجر في المرة الثالثة يصبح ملكاً للاعبة ويحق لها أن تفعل فيه ما تشاء لإعاقة اللاعبة في أثناء دورها في اللعب.
- الخطوة السادسة: تقوم اللاعبة التي فازت بالمربع (ج) مثلاً بمنع لاعبة أخرى من أن تمر فيه وعلى هذه اللاعبة أن تتحاشى المربع المحتل حتى تستمر باللعبة. وهكذا يستمر اللعب، فاللاعبة التي استطاعت أن تملك أكبر عدد من المربعات تعتبر فائزة.

4- لعبة (الدحلة) الصيبة

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور من عمر (11-13) سنة ويلعبونها في الساحات العامة أو الملاعب ويشترك في أدائها عدداً من الأطفال يتراوح من (4-6). وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- ساحة أو ملعب.
2- أطفال من (4-6) أطفال.
3- كرة صغيرة.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: تجرى القرعة بين الأطفال المشتركين لتحديد الطفل الذي سيقوم بعملية مسك الكرة الصغيرة.
- الخطوة الثانية: يحني الطفل الذي وقع عليه الاختيار جذعه إلى الأمام وفي يده الكرة وحوله جميع الأطفال على بعد (4 أو 3) أمتار.
- الخطوة الثالثة: يقوم الطفل بدحل الكرة باتجاه الأطفال فإن لامسته سجلت له نقطة وحل الطفل الذي أصابته الكرة محل اللاعب الأول ليقوم بتكرار العملية كما تم شرحها سابقاً وبهذه الطريقة تستمر اللعبة، وفي النهاية يفوز اللاعب الذي جمع نقاطاً أكثر.

5- لعبة الزقيطة أو الزقوطة

يمارس هذه اللعبة الأطفال من الذكور والإناث من فئات (5-12) سنة ويلعبونها على مسرح الساحات العامة والشوارع والملاعب ويشترك في ممارستها من (5-10) أطفال وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- أطفال يتراوح عددهم من (1-5) أفراد.
2- ساحة عامة أو ملعب.
3- فريق واحد أو فريقين متنافسين.

طريقة ممارسة اللعبة:

يمارس الأطفال هذه اللعبة بأسلوبين دون أي تغيير على جوهرها، فالأسلوب الأول: فريق ينافسه واحد.

والأسلوب الثاني: فريق ينافسه فريق ثانٍ.

- الخطوة الأولى: يقسم الأطفال إلى فريقين كل فريق من خمسة أطفال أو فريق ينافسهم طفل واحد.
- الخطوة الثانية: تجري القرعة بين الفريقين لتحديد البداية في اللعب.
- الخطوة الثالثة: يقوم الفريق الذي فاز بالقرعة بتوزيع أعضائه في أماكن متفرقة من مسرح اللعب.
- الخطوة الرابعة: يبدأ الفريق الثاني بمطاردة أعضاء الفريق المنافس للقبض عليهم، فإذا تمكنوا من القبض على أحدهم يخرج من اللعب ويودع في مكان معين من ساحة اللعب، وإذا تمكن أي عضو من أعضاء فريقه من الوصول إليه ولمسه يصبح حياً ويحق له ممارسة اللعب مع فريقه.
- الخطوة الخامسة: يستمر الفريق الثاني بمطاردة أعضاء الفريق المنافس للقبض عليهم واحداً واحداً فإذا تمكنوا من ذلك يعد الفريق فائزاً على الفريق المنافس وهكذا تبدأ اللعبة من جديد.

6- لعبة الساعة

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور والإناث من عمر (8-13) سنة ويمارسونها في الساحات العامة، والملاعب. ويشترك في هذه اللعبة مجموعة من الأطفال لا تقل عن خمسة وتتكون اللعبة من المواد الآتية:

1- ساحة أو ملعب.
2- خمسة أطفال.
3- سر اللعبة وهو الإتفاق على ساعة معينة.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقسم الأطفال المشتركين في اللعبة إلى فريقين، الأول يتكون من لاعبين فقط والفريق الثاني يتكون من باقي الأطفال.
- الخطوة الثانية: يجلس الفريق الثاني (باقي الأطفال) في مكان محدد تحت شجرة مثلاً.

- الخطوة الثالثة: يقوم الفريق الأول (اللاعبان) بالانزواء جانباً ليتفقا سراً على ساعة معينة، وليكن مثلاً الساعة (4).
- الخطوة الرابعة: يعود اللاعبان إلى باقي أعضاء الفريق للتعرف إلى الساعة التي اتفق عليها اللاعبان.
- الخطوة الخامسة: إذا عرف أحد أعضاء الفريق الساعة المتفق عليها فإن الشخص الذي يعرف يلحق بأحد أعضاء الفريق الأول ليمسك به فيهرب الطفل ويحاول أن يعود إلى زميله. فإذا استطاع العودة قبل أن يمسكه وبذلك يفوز الفريق الأول وتكرر اللعبة بالطريقة نفسها، وإذا تمكن من الإمساك به حل الطفل الماسك محل الممسوك وتعود اللعبة من جديد وهكذا.

7- لعبة شفت القمر

يمارس هذه اللعبة الذكور أو الإناث على حد سواء من أعمار(8-12) سنة، ويلعبونها في الساحات العامة والشوارع في أثناء الليالي المقمرة ويشترك في أدائها طفلان أو طفلتان وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- ساحة عامة أو شارع أو ساحة منزل. 2- طفلان أو طفلتان بطول واحد تقريباً.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقف الطفلان أو الطفلتان بصورة متعاكسة أي ظهورهما إلى بعضهما بعضاً بشكل متلاصق، ثم يمد كل منهما يديه إلى الخلف لتتشابك عند نقطة الذراعين.
- الخطوة الثانية: يبدأ أحدهما برفع الآخر على ظهره وفي أثناء ذلك يسأل الطفل الحامل الطفل المحمول شفت القمر، فيرد عليه المحمول نعم شفته فيرد عليه الحامل شو تحته، فيجيب المحمول حمص مقلي فيقول الطفل الحامل طيح يا عقلي.
- الخطوة الثالثة: يقوم الطفل المحمول بأخذ دور الطفل الحامل ويكرر ما حدث في الخطوة الثانية من حركات وحوار ... وهكذا تستمر اللعبة بين الطفلين بصورة متبادلة إلى فترة من الزمن.

8- لعبة عالي واطي

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث من أعمار (7-12) ويلعبونها في الساحات العامة أو في الملاعب أو في مكان ملائم في أثناء الليالي المقمرة ويشترك في أدائها عدد غير محدد من الأطفال. وتتكون هذه اللعبة من المواد الآتية:

1- ساحة أو ملعب أو شارع عام.

2- عدد غير محدد من الأطفال.

3- مرتفعات موجودة في داخل أماكن اللعبة (صخور، درج منزل).

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: بالقرعة يتم اختيار أحد الأطفال ليشكل الطفل المطارد.
- الخطوة الثانية: يتوزع الأطفال في الساحة ويتولى الطفل المطارد عملية ملاحقة الأطفال للإمساك بأحدهم.. فإذا كان أحد الأطفال فوق شيء مرتفع عن أفقية سطح الأرض فيقول عالي واطي فيحمي نفسه من المطاردة فيتركه المطارد إلى شخص آخر، أو يبقى محاصراً له عله يقبض عليه حينما يغادر المكان المرتفع.
- الخطوة الثالثة: تستمر اللعبة حتى يتمكن الطفل المطارد من القبض على أحد الأطفال ليتولى مكانه في المطاردة، وهكذا تستمر اللعبة.

9- لعبة الكومستير

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث من سن (7-10) سنوات ويلعبونها في الشوارع العامة ويشترك في ادائها من الأطفال من لا يتجاوز عمره (10) سنوات عادة وتتكون مدخلات هذه اللعبة من الآتي:

1- الشارع كمكان للعب
2- حائط يمثل مراكز انطلاق اللعبة.
3- الأطفال المشتركون.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يقوم الأطفال باختيار أحدهم ليتولى عملية البدء في اللعب وذلك بوضع يديه على عينيه ثم يدير وجهه نحو الحائط ويبدأ بالعد حتى المائة بالطريقة التالية (100,...40,30,20.10).
- الخطوة الثانية: في أثناء العد يقوم باقي الأطفال بتوزيع أنفسهم في أماكن مختلفة من الشارع.
- الخطوة الثالثة: يفتح الطفل عينيه مستأذنا بكلمة سأفتح بعد أن يكون قد عد حتى المائة.
- الخطوة الرابعة: يبدأ الطفل في البحث عن باقي الأطفال، وفي أثناء ذلك يحق لأي طفل أن يتسلل إلى الجدار ويعلن أنه وصله بكلمة كومستير، وبذلك ينجو من البحث عنه والقبض عليه ويستمر الطفل في البحث عن الأطفال فإن تمكن من القبض على أحد الأطفال فإنهما يتبادلان الموقع وتبدأ اللعبة من جديد وإذا لم يتمكن من القبض على أحد الأطفال أي أن كلهم تمكنوا من التسلل إلى الجدار والإعلان بكلمة كومستير فإنه يقوم بالدور مرة ثانية وهكذا تستمر اللعبة.

10- لعبة الاختفاء - الغماية

يمارس هذه اللعبة الأطفال الذكور أو الإناث من سن (8-12) سنة ويلعبها الأطفال في الشوارع العامة والساحات العامة ويشترك في أدائها من (5-10) أطفال وتتكون هذه اللعبة من الآتي:

1- شارع أو ساحة عامة.

2- أطفال من (5-10).

3- جدار يشكل نقطة انطلاق أو ارتكاز.

طريقة ممارسة اللعبة:

- الخطوة الأولى: يختار الأطفال أحدهم قائداً ليبدأ اللعبة وذلك بوضع رأسه بين يده مستنداً على الحائط.
- الخطوة الثانية: يوزع الأطفال أنفسهم في أماكن مختفية بعيدين عن عيني القائد.
- الخطوة الثالثة: يعد القائد من(1) إلى عشرة (10) لإعطاء الأطفال فرصة الاختفاء.
- الخطوة الرابعة: يبدأ القائد في البحث عن أماكن الأطفال فالطفل الذي يشاهده يخرج من اللعبة وهكذا تستمر اللعبة حتى يتعرف إلى معظم اللاعبين وتنتهي اللعبة ليتولى دور القائد الطفل الذي شاهده القائد أولاًوبهذا تعود لتستمر من جديد وهكذا.

تدريبات

(1) نظم جدولاً بفئات الألعاب الشعبية، والأهداف التي يمكن تحقيقها من خلال هذه الألعاب.

(2) "الألعاب الشعبية تساعد الطفل على إنماء شخصية متوازنة ومتكاملة" فسر هذا القول مدعماً تفسيرك بأمثلة .

(3) اذكر لعبة شعبية من الألعاب الشعبية التي تم شرحها في هذا الموضوع بحيث يمكن من خلالها تحقيق الأهداف في المجالات الثلاثة المعرفية والانفعالية والمهارية.

نشاطات

(1) اعمل قائمة بالألعاب الإيهامية والتمثيلية التي يمارسها الأطفال في بيئتك، ثم اعمل على تصنيفها إلى فئات، واستخلص دلالاتها التربوية.

(2) سجل قائمة بالمواد التي يستخدمها الأطفال في ممارسة أنواع اللعب الشعبي داخل البيئة التي تنتمي إليها.

(3) اكتب تقريراً حول العوامل المؤثرة في اللعب الشعبي داخل بيئاته المختلفة.

الاختبار التقويمي

✪ ضع دائرة حول رمز الإجابة الأكثر صحة فيما يأتي :

1. من صفات الألعاب الشعبية أنها :

أ. ألعاب عفوية تنظم بصورة ذاتية .

ب. تخضع لقوانين ومبادئ وشروط يلتزم بها اللاعبون .

ج. تنتقل إلى الأجيال عن طريق المشاهدات المباشرة .

د. جميع ما ذكر.

2. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب الشعبية الحركية :

أ. لعبة الزقطة . ج. لعبة الدواحل .

ب. لعبة الحاكم والجلاد . د. لعبة البنانير .

3. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية :

أ. لعبة الطاقية والإبريق ج. لعبة الشرطي والحرامية

ب. لعبة جمّال بن جمّال د. لعبة الاستغماية

4. واحدة من الآتية لا تعد من الألعاب الشعبية الترويحية والرياضية:

أ. لعبة الدحلة ج. لعبة حدرة بدرة

ب. لعبة الكومستير د. لعبة طاق طاقية

5. لعبة التنطيط من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الثقافية

ب. الإيهامية د. الترويحية الرياضية

6. لعبة شفت القمر من الألعاب الشعبية :

أ. الإيهامية ج. الحركية

ب. الترويحية الرياضية د. جميع ما ذكر

7. لعبة طار الحمام من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الترويحية الرياضية

ب. الإيهامية د. جميع ما ذكر

8. لعبة الزقطة من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الترويحية الرياضية

ب. الإيهامية د. جميع ما ذكر

9. لعبة القط الأعمى من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الإيهامية

ب. الترويحية الرياضية د. جميع ما ذكر

10. لعبة الحج بج من الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الترويحية الرياضية

ب. الإيهامية د. جميع ما ذكر

11. الألعاب الشعبية الحركية تسهم في :

أ. بناء البعد الجسمي للأطفال ج. إنماء الاتجاهات الأخلاقية

ب. بناء الجانب العقلي والمعرفي د. جميع ما ذكر

12. يساعد اللعب الإيهامي والتمثيلي الشعبي على :

أ. التعبير عن مشاعره الداخلية .

ب. إقامة النموذج والشخصيات والأفكار التي يرغب فيها .

ج. التعبير عن الموضوعات التي يخشون أن تحدث لهم .

د. جميع ما ذكر.

13. الألعاب التي تستدعي شيئاً من المنافسة والمهارة والتنظيم هي الألعاب الشعبية :

أ. الحركية ج. الإيهامية التمثيلية

ب. الترويحية الرياضية د. جميع ما ذكر

14. عندما يستمر الطفل مع زملائه في ممارسة الألعاب الشعبية فإنه ينمي:

أ. عضلاته ج. قدراته الاجتماعية

ب. ذاته د. جميع ما ذكر

15. لعبة الحيت حيت من الأمثلة على الألعاب الشعبية:

أ. الترويحية الرياضية ج. التمثيلية

ب. الإيهامية د. الحركية

16. اللعبة التي تعمل على تكامل شخصية الطفل ومن خلالها يختبر الطفل مهاراته، هي:

أ. لعبة الحجلة ج. لعبة الطاق طاقية

ب. لعبة الدحلة د. جميع ما ذكر

عزيزي الدارس،،

لمعرفة صحة إجاباتك ارجع إلى الإجابات النموذجية في نهاية الكتاب

إجابات أسئلة الاختبارات التقويمية

إجابات أسئلة الموضوع الأول

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	ب	ج	ب	أ	د	ج	د	د	أ	د	أ
الفقرة	12	13	14	15	16	17	18				
الإجابة	د	ج	ج	ج	أ	ج	ب				

إجابات أسئلة الموضوع الثاني

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	أ	د	ج	د	د	ج	أ	ج	ج	د	أ
الفقرة	12	13	14	15	16						
الإجابة	ب	أ	د	د	د						

إجابات أسئلة الموضوع الثالث

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	ب	ج	د	ج	د	ج	ج	د	أ	ج	ب
الفقرة	12	13	14	15	16	17	18				
الإجابة	د	ب	ب	أ	ب	ب	ج				

إجابات أسئلة الموضوع الرابع

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
الإجابة	د	د	ج	د	أ	ب	د	د	ب	د	

إجابات أسئلة الموضوع الخامس

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	أ	ج	د	د	د	ب	أ	ج	أ	د	ب
الفقرة	12	13	14								
الإجابة	ب	أ	أ								

إجابات أسئلة الموضوع السادس

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	أ	ج	أ	ب	د	د	ج	أ	ج	د	د
الفقرة	12										
الإجابة	د										

إجابات أسئلة الموضوع السابع

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8			
الإجابة	ب	ج	د	د	د	د	ب	ب			

إجابات أسئلة الموضوع الثامن

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
الإجابة	أ	د	أ	ب	د	ج	ب	ب	أ	ب	

إجابات أسئلة الموضوع التاسع

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8			
الإجابة	إ	ج	أ	د	أ	ب	د	د			

إجابات أسئلة الموضوع العاشر

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	ج	ج	أ	د	أ	ب	أ	أ	أ	ب	ج
الفقرة	12	13	14								
الإجابة	د	أ	ج								

إجابات أسئلة الموضوع الحادي عشر

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	د	د	ب	ب	ب	أ	أ	ب	ج	أ	ج
الفقرة	12	13	14	15							
الإجابة	ج	أ	ب	ج							

إجابات أسئلة الموضوع الثاني عشر

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	د	د	د	أ	ج	أ	د	ب	أ	د	ب
الفقرة	12	13	14	15	16						
الإجابة	أ	ب	د	د	ب						

إجابات أسئلة الموضوع الثالث عشر

لا يوجد لهذا الموضوع اختبار تقويمي

إجابات أسئلة الموضوع الرابع عشر

الفقرة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
الإجابة	د	ب	أ	ج	أ	ب	ب	أ	ج	ج	د
الفقرة	12	13	14	15	16						
الإجابة	د	ب	د	أ	أ						

قائمة المراجع

أ - المراجع العربية:

- أبو جادو، صالح (2005). **علم النفس التربوي**. دار المسيرة: عمان، الطبعة الرابعة.
- أبو زعيتر، (سهام) (1988). **ألعاب تربوية في الرياضيات واللغة العربية**. معهد التربية الأونروا88 /10 :E عمان.
- أبو سماحة، كمال وآخرون (1992) . **تربية الموهوبين والتطوير التربوي** . عمان: دار الفرقان .
- أبو لوم، خالد وأبو هاني ، سليمان (2000). **الألعاب التربوية في تدريس الرياضيات**. عمان: دار الفكر .
- اشتي، شوكت (1994). **اللعب وأهميته لتنمية قدرات الطفل**. دار النضال: بيروت.
- برنارد، كوتوني (1991). **تعالوا نلعب سوياً**. (236) **لعبة للأطفال من (3 - 6) سنوات** (ترجمة طارق الأشرف). دار الفكر العربي: القاهرة.
- بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق (1986) **سيكولوجية اللعب**. وزارة الشباب، سلطنة عمان. مطابع الجمعية العلمية الملكية، عمان: الأردن.
- بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق (1987). **الميسر في سيكولوجية اللعب**. عمان: دار الفرقان.
- بلقيس، أحمد ومرعي ، توفيق (1998) . **أساليب جديدة في تنظيم التعلم وتوظيف اللعب في تعليم الأطفال** ، معهد التربية ، الأونروا ،عمان .
- بياجيه، جان (1989) **علم النفس وفن التربية**. (ترجمة محمد بردوزي). الدار البيضاء، دار توبقال للنشر، الطبعة الثالثة، المغرب.
- جروان، فتحي (1999). **تعليم التفكير**. دار الكتاب الجامعي: العين.
- الحيلة، محمد محمود (2002). **أثر انتفاضة الأقصى المبارك في نوعية الألعاب الشعبية التي يمارسها أطفال فلسطين (4-8 سنوات)، وفي تخليصهم من توتراتهم النفسية "دراسة تحليلية". بحث مقدم إلى المؤتمر العلمي العربي الأول "دور علم النفس في مواجهة تحديات الحاضر والمستقبل العربي"** المنعقد في بغداد 25-27/حزيران/2002، مركز البحوث التربوية والنفسية: جامعة بغداد، المجلد الأول.
- الحيلة، محمد محمود (1998). **الألعاب التعليمية في صفوف الحلقة الأساسية الأولى، للترفيه أم للتعليم؟**. ورقة عمل مقدمة إلى وزارة التربية والتعليم الفلسطينية، رام الله.
- الحيلة، محمد محمود (1999). **الألعاب التعليمية والدمى**. ورقة عمل مقدمة إلى وزارة التربية والتعليم الفلسطينية، رام الله.
- الحيلة، محمد محمود (1999ب). **التصميم التعليمي "نظرية وممارسة"**. ورقة عمل مقدمة إلى وزارة التربية والتعليم الفلسطينية، رام الله.
- الحيلة، محمد محمود (2001) . **التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية**. العين: دار الكتاب الجامعي.

- الحيلة، محمد محمود (2005) . **تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية التعلمية**. عمان: دار المسيرة . الطبعة الثالثة

- الحيلة، محمد محمود(1998). **العاب تعليمية مقترحة للمواد الدراسية المختلفة**. وزارة التربية والتعليم الفلسطينية: رام الله.

- الحيلة ، محمد محمود (1999) .**العاب تعليمية في القراءة والحساب** . وزارة التربية والتعليم الفلسطينية: رام الله.

- الحيلة، محمد محمود (2004). **الألعاب من اجل التفكير والتعلم**. دار المسيرة للنشر والطباعة، عمان.

- الحيلة، محمد محمود (1983-2003). مجموعة اوراق عمل خاصة بانتاج الالعاب التربوية استخدمت في ورشات العمل التي انعقدت في مدارس ومؤسسات وكالة الغوث الدولية، ووزارة التربية والتعليم الفلسطينية (1998-2000). وفي مساقات تصميم الوسائل التعليمية وعلم نفس اللعب (1996-2003) التي تم تدريسها في كلية العلوم التربوية (الاونروا) ومن مصادر أخرى غير موثقة.

- الخوالدة ، محمد محمود (2003,1987). **اللعب الشعبي عند الأطفال** .دار المسيرة للنشر والطباعة، عمان.

- رمضان، محمد وشعلان، محمد وعلي، خطاب (1984). **اصول التربية وعلم النفس**. دار الفكر: القاهرة.

- الريماوي، محمد (1996). **في علم النفس الطفل**. دار الشروق للنشر : عمان.

- زواوي، ريا (1990) . **العاب تربوية في تعليم الرياضات** . مجلة المعلم / الطالب، دائرة التربية والتعليم ، الأونروا . عمان .

- صباريني، محمد وغزاوي، محمد (1987). **الألعاب التربوية وتطبيقاتها في تدريس العلوم**. رسالة الخليج العربي، (7)21.

- الصباغ، سمية ونوفل اسماء (1999). **دليل الالعاب التربوية في الرياضيات**. وكالة الغوث الدولية. دائرة التربية والتعليم. منطقة شمال عمان التعليمية – مدرسة اناث البقعة الابتدائية الثالثة. (ورقة عمل غير منشورة).

- صنورة، أحمد وعياش، شفيقة (1989). **العاب أطفال ما قبل المدرسة**. مكتبة الفلاح: الكويت.

- عاشور . هالة (1998) . **الألعاب ووسائل التسلية وأثرها النفسي والتربوي في طفل ما بين السادسة والثانية عشرة** . رسالة ماجستير في العلوم التربوية ، جامعة القديس يوسف : بيروت.

- عبد اللطيف، خيري وآخرون (1995). **سيكولوجية اللعب**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.

- عفانة ، عزو (1996) .**أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات**. الجامعة الإسلامية، غزة .

- فرحان، اسحق ومرعي، توفيق وبلقيس، أحمد (1994). **تنفيذ المنهاج: أنماط تعليمية معاصرة**. عمان: دار الفرقان.

- اللبابيدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم(1990) . **سيكولوجية اللعب** . دار الفكر: عمان .

- اللبابيدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم (1993) . **سيكولوجية اللعب** . دار الفكر: عمان، الطبعة الثانية.

- مرعي، توفيق وأبو شيخة، عيسى (1996). **أساليب تدريس العلوم الاجتماعية**. عمان : جامعة القدس المفتوحة.

- مرعي، توفيق والحيلة، محمد (2005). **طرائق التدريس العامة**. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان. الطبعة الثانية.

- موسى، نائلة (2001). **أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات في الأردن**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الفاشر.

- ميلر، سوزان (1974). **سيكولوجية اللعب**. (ترجمة رمزي حليم). المكتبة العربية: القاهرة.

- النابلسي، دون (1995) **تصميم حقيبة تعليمية لتعليم أطفال رياض الأطفال القراءة في اللغة العربية**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك: إربد.

- يونسكو/ انروا (دون تاريخ) التعلم من خلال اللعب. مجموعة بطاقات كرتونية منفصلة، تحوي (22) لعبة، ومقدمة تضمها حافظة كرتونية، صادرة عن دائرة التربية والتعليم (الانروا) - قسم التعليم المدرسي، لا يظهر عليها اسم المؤلف، او تاريخ الاصدار، او رقم المادة التعليمية.

ب - المراجع الأجنبية:

- Alfred, S. &Jay, S. (1995). **Teaching Secondary School Mathemat**. Techniques and Enrichment Units. Macmillan publishing Company.

- Carol, K. & Lee Janet (2000). **Learning About Books and Libraries**:A Gol Mio Games, New York.

- David, R. &et. al., (2002). **Indoor Action Games for Elementary Children Active Games and Academic Activities for Fun and Fitness**, New York.

- Eade, Frank (1988). Learning from Activities" Mathematics in School, Vol. 17, No. 3.

- Gordon, Anitra. Sisholce (1985)"Effects of objective and Feedback on Estimation Strategies: Learning and transfer in Microcomputer Games" Dissertation Abstracts International, Vol. 46,No4.

-Gross, A. (1989). **The Play of Man.** N.Y Application.

- Heinich, R. &et. al., (1982).**Instructional Media and the Technologies of Instruction.** New York: Jogn Eiley &Sons.

-Heinich R and Others (1989). **"Instructional Media and the New Technologies of instruction"** (New York John Wiley and Sons.

-Jones, Alanna (1999). **Team-Building Activities for Every Group**. New York.

- Kaye, Peggy (2001).**Games for Learning.** Farrar Straus Giroux, New York.

-Leigh, Elyssebeth & Kinder Jeff (2001).**Learning Through Fun and Games.** Farrar Straus Giroux, New York.

-Lowe, N. (1998)(Editor), **Science and Technology Education,** UNESCO, Poris.

-Marzano, Robert, J and Others (1988). "**Dimensions of Thinking A framework for Curriculum and Instruction**" USA, Virginia, Association for Supervision and Curriculum Development.

-Polly Erion, John (1996). **Drama in the Classroom:** Creative Activities for Teachers, Parents and Friends.

-Post T.R (1992). **Teaching Mathematics in Grads** k-8: Research Based Methods, Asimon and Schuster Company, Inc.

-Roberts, A. Braden (1996).**The Case for Linear Instructional Design and Development**: A Commentary of Models, Challenges and Myths. Educational Technology, 36 (2), 30 - 39.

-Sheffield L. and Cruikshank, D. (1996). **Teaching and Learning Elementary and Middle** School Mathematics Asimon and Schuster Company, Inc.

-Steve Sugar (1998). **Games that Teach:** Experiential Activities for Reinforcing Training, Farrar Straus Giroux, New York.

-Thomas D. Yawkey &Anthony D. Pellegrini, (1984). **Child's play And play Therapy**, Technomic publishing com, Inc, Lancaster.

-Williams, Esther (2001). **Breaking Down the Wall of Anger.** Interactive Games and Activities, New York.


دار
المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة
شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه
www.massira.jo


دار
المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة
شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه
www.massira.jo

الألعاب التربوية
وتقنيات إنتاجها

سيكولوجيا وتعليميا وعمليا





دار
المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة
شركة جمال أحمد محمد حيف وإخوانه
www.massira.jo



